CLUB Nintendo®

Este mes chécate

Golden Sun 2

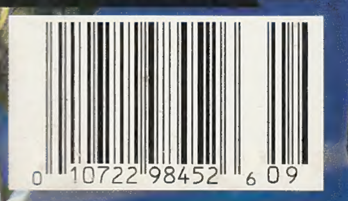
Turok Evolution

Capcom vs. SNK 2 EO

Super Ghouls'n Ghosts

Año 11 No. 9

Precio $18.00 M.N.

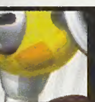


STARFOX ADVENTURES

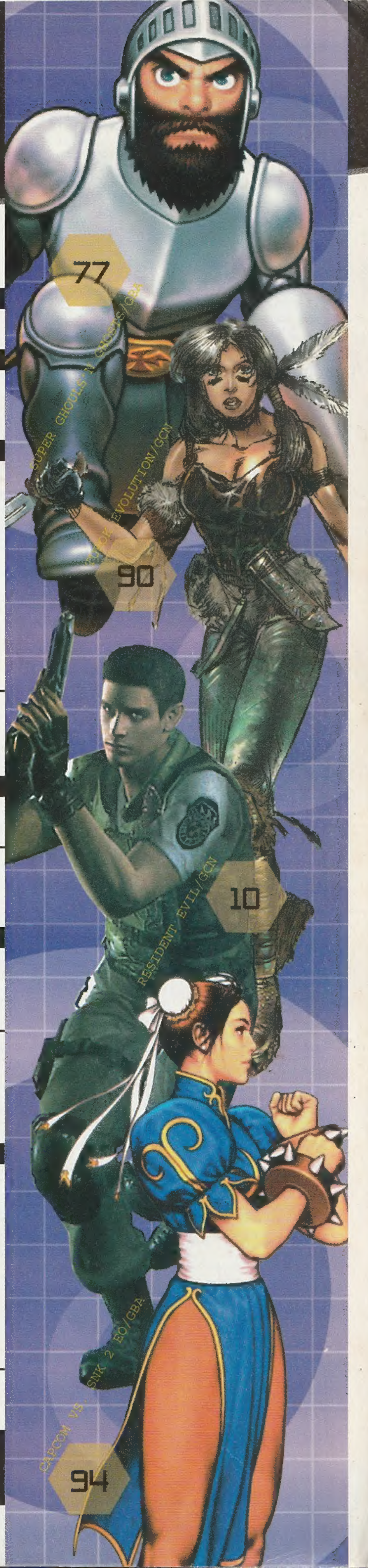


¡Arriba México con La Pandilla Telmex!
Mientras tus amigos de La Pandilla Telmex se preparan para festejar el día de la Independencia de México, ayúdales a encontrar todos los objetos que tengan los mismos colores de la Bandera Nacional en 40 segundos.
Respuestas
Verde: La sandía por fuera, los limones, el guacamole, la cabeza del gallo, el agua, el tallo de la manzana, la franja del mantel y los tenis de Tonito.
Blanco: El hueso de Cablín, el cuerpo del gallo, los platos, la camiseta de Marco, Cablín, la franja del mantel, el gorro de cocinero y calcetines de Tonito.
Rojo: El cabello de Marco, la cereza en el pastel, las manzanas, los adornos en las colitas de Redecita, el interior de la sandía, la cresta del gallo, los tenis de Marco y el collar de Cablín.
LA PANDILLA TELMEX
www.pandillatelmex.com
TELMEX

SUMARIO



ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO



Año XI #9 Septiembre 2002

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

ISSN 0188-7610



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 11 N° 9. Fecha de publicación: Septiembre 2002. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con **EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A.**, por contrato de coedición, celebrado con **GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 23 de enero de 2002, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Ventas: Michel Bauer, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia:** Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina:** Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99, Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Santa Fe S. de R.L. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

CLUB NINTENDO

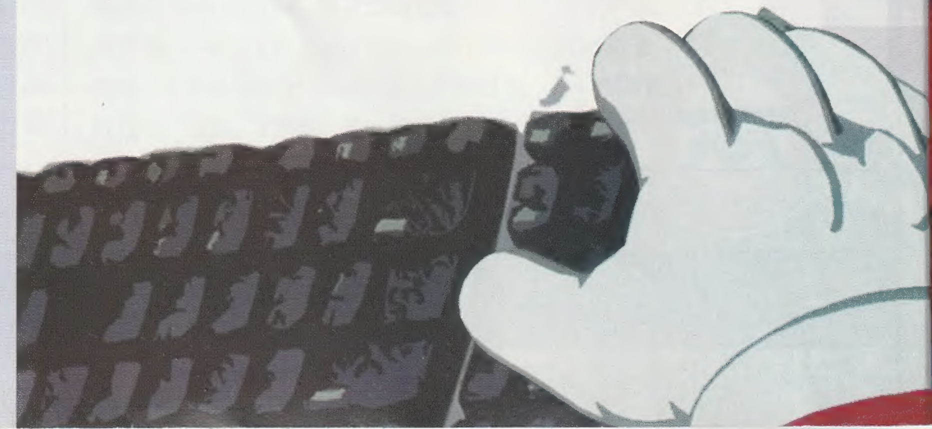
Editorial

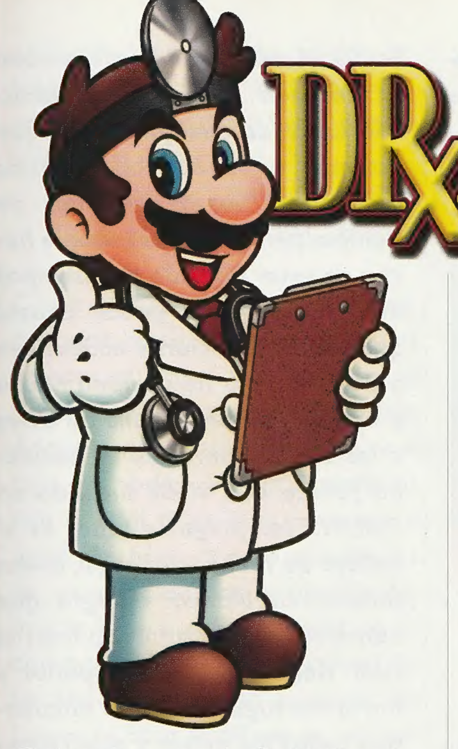
Septiembre 2002

En los últimos meses hemos realizado una gran cantidad de cambios importantes en nuestra revista y seguimos haciéndolos para mejorar. Tú eres muy importante para nosotros, así que si algo no te gusta o simplemente crees que podría estar mejor, no dudes en escribirnos. Pasando a otra cosa, ¿recuerdas hace cuánto tiempo se vio un Nintendo GameCube bajo la luz de los aparadores por primera vez? Esto fue el 14 de Septiembre del 2001 en Japón, así que podría decirse que el poderoso sistema de Nintendo ya tiene un año a la venta (aunque muchos de los fanáticos de la gran N no nos aguantamos las ganas de esperar a que saliera en nuestro continente). A pesar de que relativamente ha pasado poco tiempo, el GCN ha demostrado ser uno de los sistemas más versátiles en el mercado gracias a que es muy fácil programar en él, haciendo que las compañías puedan acortar el tiempo de producción de un juego y lanzarlo en menos de seis meses al mercado desde el inicio del proyecto. Con esto, el GCN ya cuenta con una librería importante y juegos verdaderamente asombrosos tanto por parte de Nintendo como de los licenciatarios que han puesto sus ojos en él. Pero eso no es todo, ya que los Gigantes de Nintendo apenas se aproximan a este sistema, así que no hay que perder de vista el horizonte, ya que la época en donde todas las compañías descargan sus mejores trabajos está por venir.

Por lo pronto...

¡¡¡Feliz Cumpleaños Nintendo GameCube!!!





DR. MARIO®

Qué onda cuates de Club Nintendo, tengo una pregunta sobre el juego de Mega Man Battle Network 2, yo ya me lo acabe, y el último enemigo es Bass, cuando lo derrotas salen los créditos pero cuando terminan los créditos, resulta que el Bass que derrotaste era una copia, y cuando se inicia el juego después del final ya no te lo enfrentas, por eso mi duda es: ¿Van a sacar un MMBN3?
Espero que pongan mi carta por favor.

Andrés García Rodríguez
Correo Electrónico

Efectivamente, Capcon Japón ya está trabajando en una secuela del afamado Megaman Battle Network, haciendo de esta la tercera de la serie. Aún no hay mucha información al respecto, solamente la confirmación de que se está trabajando en este proyecto, por lo mismo no lo habíamos puesto en el Extra, pero aprovechamos esta ocasión para hacértelo saber.

+

¡Hola amigos de Club Nintendo! Los felicito por la revista la cual está excelente. Bueno, les escribo para preguntarles algo sobre el GCN. Una vez ustedes mencionaron que el GCN no necesita de salida digital de audio porque sus componentes emitían señales para el Dolby Prologic II. Entonces me puse a observar los puertos de mi GCN en la parte trasera y vi uno que dice Analog AV out y otra que dice Digital AV (tengo entendido que AV significa AUDIO y Video) out. Entonces supuse que el GCN sí tiene salida digital de AUDIO, además he visto en muchas páginas de Internet varios tipos de cables que se conectan al GCN por medio del puerto digital y no nada más el cable que transmite video. Entonces ¿Acaso el GCN sí cuenta con salida digital de audio? Gracias por su atención y espero que me puedan responder. ¡¡¡Bye!!!

Luis Carlos Pando Carrera
Chihuahua, Chihuahua, México

En los productos oficiales de Nintendo solamente se encuentran dos cables que se pueden conectar en la salida digital: el Component Video Cable (el cual se utiliza generalmente para conectar el video de los DVD) y el Digital Video Cable (el cual pocas televisiones tienen la entrada para este tipo de cables), sin embargo, ninguno de ellos manejan cables para el audio y de hecho, en la misma página de Nintendo of América especifica que al utilizar este tipo de cables, tendrás que conectar el cable normal de Audio/Video para sacar el sonido del sistema. Espero que haya sido lo suficientemente claro al explicar que los productos oficiales de Nintendo no dañan ni afectan tanto tu sistema ni tu televisión o sistema de audio.

+



Hola. Me llamo Omar Santillán y esta es la tercera vez que les escribo. Tengo un comentario para ustedes, o a lo mejor ya lo saben. ¿No creen que es extraño lo que lleva en la espalda Mario en su nuevo juego? Sí, ya sé que es algo así como un tanque que arroja agua, pero lo curioso de esto es que en el juego de Luigi, él también tiene un aditamento en la espalda que es una aspiradora, así que los juegos pueden tener algo en común. Espero que me puedan dar su punto de vista.

Omar Santillán Celis
Mazatlán, Sinaloa, México

Excelente observación Omar, al parecer a Miyamoto le ha llamado la atención el expander la diversión de sus juegos no sólo con las habilidades de los personajes, si no que también al añadir otros elementos para crear nuevos conceptos. Así como en su tiempo Yoshi le daba un diferente control a Mario en Super Mario World (SNES), la bomba de agua te dará tantas habilidades como tu imaginación.

+

Querido Dr. Mario:
¡Que tal está! Aquí les saluda Chester con un dato curioso que me llamó la atención: ¿Por qué cada vez que sale a la venta una consola de videojuegos los primeros juegos que hacen tienen unos gráficos no muy buenos? Por ejemplo: Si Super Mario 64 los hicieron en 1996 y sus gráficos no son tan buenos como los de Majora's Mask que lo

sacaron a la venta en el 2001. ¿A qué se debe esto? ¿Sucederá lo mismo con el GameCube?
Salúdame a Luigi.

Chester
Guatemala

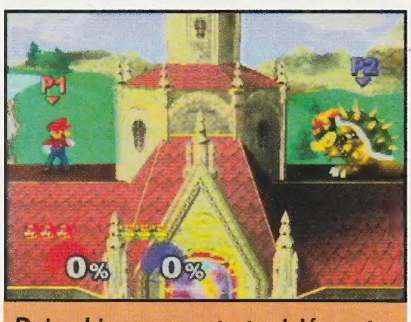
Así es Chéster, cuando sale un nuevo sistema, los programadores comienzan a desarrollar el concepto de los diseñadores con las primeras herramientas, pero con forme va pasando el tiempo, y los programadores van desarrollando nuevos proyectos, también van obteniendo más experiencia con el sistema, tanta, como para hacer sus propias herramientas encaminadas a los conceptos de los diseñadores, así que cada año, veremos juegos mucho más detallados que los anteriores, eso es algo que pasará toda la vida y con todos los sistemas. Es por eso que les llamamos juegos de primera, segunda o tercera generación ya que en la cuarta ya tienen los suficientes conocimientos como para despreocuparse por la cuestión gráfica y enfocarse en otros detalles como la historia y el control.

+

Hola Club Nintendo quiero saber en el juego de Super Smash Bros. Melee ¿Hay otra forma de conseguir a Mewtwo además de las 20 hrs diarias y los 700 enfrentamientos?
Gracias.

Adrián Ramos
Correo Electrónico

Pero si es bien fácil mi estimado Adrián. Lo único que necesitas para hacerlo son dos controles y poner el VS en modo de Stock, sin límite de tiempo y en un escenario estable. No importa si lo dejas solamente mientras te vas a comer o haces la tarea, siempre y cuando termines el enfrentamiento antes de que vayas a apagar el sistema. Así las horas de juego se acumularán y más pronto que tarde obtendrás tu recompensa.



Deja el juego en esta posición antes de apagar la TV

+

Hola Amigos de Club Nintendo.
Espero que se encuentren bien y sigan adelante con la revista que está Buenísima. :-)
Bueno el motivo de mi e-mail es para saber sobre su opinión acerca de un recuadro que salió publicado en un diario de mi país (Siglo Veintiuno), el cual dice que son malos para la salud los controles de consolas que vibran, y que hasta pueden llegar a causarte que padezcas de una enfermedad. En realidad no sé si eso sea cierto puesto que en el recuadro dicen que un joven, sí llegó a padecer de una enfermedad, la cual sólo padecen los trabajadores de maquinaria pesada y que lo adquirió al jugar más de 7 horas al día en su consola. En fin, yo he jugado más de 12 horas continuas y 5 horas diarias durante casi un mes y no he tenido ninguna experiencia con respecto a que mis manos se comporten de manera extraña.
Bueno con esto me despido esperando que lean mi mail y que se compadezcan de mí y lo publiquen, puesto que pienso que es algo curioso y quiero que Uds. me den su opinión.
Atentamente.

Jorge Daniel Arriaza
Guatemala

Según el artículo, la enfermedad es causada por el movimiento constante de cualquier cosa que estemos tomando con nuestras manos por largos períodos de tiempo, pero incluso el simple hecho de estar jugando por tiempos muy prolongados puede causar que tus articulaciones comiencen a dolerte. Esto no es nada nuevo e incluso Nintendo hace un aviso a los consumidores en un pequeño folleto que viene incluido en TODOS los juegos el cual es el Folleto de Precauciones (sí, es ese folletio en blanco y negro que nunca nos molestamos en leer) el cual viene en Inglés, Español y hasta Portugués. En este encuentras todos los avisos y atenciones para evitar cualquier contratiempo tanto con el sistema, los juegos y tu persona, por lo que es MUY recomendable que lo lean antes de seguir jugando por períodos muy prolongados.

+

Hola Amigos de Club Nintendo.
Mi nombre es Ricardo Daniel y soy de Monterrey Nuevo León, el asunto de mi mail es primeramente felicitarlos debido al cambio que sufrió su revista, ya que se ve que este cambio fue para la mejora de la misma. Y aprovechando la ocasión les quería hacer una pregunta leyendo su revista y checando su gran reportaje realizado del E3 vi el anuncio de que Nintendo lanzará sus juegos en línea y el primero será Phantasy Star Online: Episode I & II de Sega. Mi pregunta es si el juego va a necesitar Broadband que creo que en México está muy reciente y por lo mismo muy caro. ¿Qué harán las compañías para resolver este problema en lo que a países subdesarrollados se refiere? Espero que contesten mi pregunta, así que sin

nada más qué tratar me despido deseándoles que sigan así, brindándonos una revista digna hasta para el lector más exigente. :)

Ricardo Daniel Acuña Silva
Monterey, N.L., México

Como ya lo mencionamos antes, hay dos opciones para usar los juegos en línea y estos son el Broadband Adaptor y el Modem Adaptor, por lo cual tienes la ventaja de poder decidir el método con el cual te quieres conectar a jugar. Sé bien que en cuestiones de navegación, las comodidades que te ofrece el Broadband no se comparan con las limitaciones de un Modem, pero en cuestión de juegos la cosa es diferente, ya que se manejan datos muy básicos que se pueden manejar sin problema alguno por medio de un módem, haciendo que no te pierdas de ningún detalle a la hora de jugar. Así que no te preocupes si únicamente te puedes conectar por módem, el trabajo de los programadores es hacer que puedas disfrutar del juego completamente sin importar el medio por el cual te estás conectando al servidor del juego.

+

Hola amigos de Club Nintendo quiero felicitarlos por su gran labor editorial que han logrado en nuestra revista. Pero dejemos las flores y vayamos al grano, tengo un par de dudas que quisiera me resolvieran.

1- ¿Por qué Rare sólo mostró el juego de Star Fox Adventures: Dinosaur Planet en el E3 y no mostraron otros proyectos como Diddi Kong Pilot o Banjo-Kazooie: Gruty's Revange? ¿Acaso ya cancelaron estos proyectos para el GBA?

2-¿Cuándo saldrá Resident Evil Zero en nuestro continente?

3-¿Qué función tiene el motor gráfico en un juego? Porque he escuchado que el juego de Resident Evil Zero tendrá el mismo motor gráfico que el Resident Evil que ya salió para el Nintendo GameCube.

Espero que sigan con esa gran labor que han hecho durante estos largos años de nuestra revista Club Nintendo, gracias.

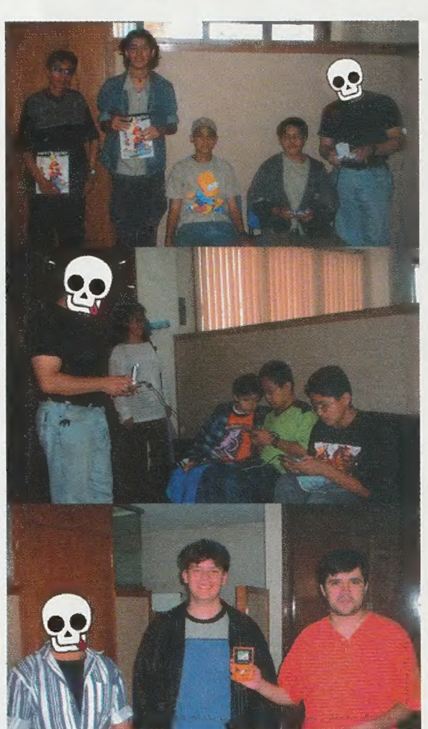
PD:A veces pienso que sólo les contestan a los que envían cartas por correo y no por e-mail.

Iván Quintero López
Tijuana, B.C., México

Así es Iván, Rare solamente mostró Star Fox Adventures: Dinosaur Planet para el GCN en el pasado E3 a pesar de contar con otros proyectos, ya que según su vocero oficial, el juego merecía estar en el evento ya que se encuentra a la altura de los juegos que presentó Nintendo. Esto no quiere decir que el resto de sus proyectos sean malos, solamente que no estaban lo suficientemente adelantados como para presentarlos en público. Los títulos que mencionas, así como muchos otros, se encuentran en desarrollo para los sistemas de Nintendo. Resident Evil 0 saldrá a la venta a mediados de Octubre, así que estate muy pendiente de él. A lo que se refieren con el motor gráfico (Engine) es que tiene las mismas bases del juego anterior, los personajes muy bien elaborados y los escenarios muy detallados; lógicamente la historia, los personajes y el modo de juego son diferentes. Todas las cartas y correos electrónicos son leídos cuidadosamente para resolver la mayoría de tus dudas.

+

Nuevamente gracias por sus comentarios y observaciones. Desde el mes pasado, hemos estado recibiendo muchos lectores que son grandes entrenadores Pokémon en las oficinas de la redacción para regalarles su Mew y Celebi para que completen su colección. Te recordamos que los requisitos para darles este regalo es que traigan su propio Game Boy (Normal, Color, Pocket o Advance), la revista Club Nintendo del mes (este mes debes de traer este ejemplar) y está limitado a un cartucho por revista. Las horas de atención serán de 12:00 Hrs. a 15:00 Hrs. de Lunes a Viernes. Estos son algunos de los felices entrenadores que han recibido su regalo y esperamos contar contigo para hacer que la comunidad Pokémon siga creciendo.



Te recuerdo la dirección para que envíes tus dudas, comentarios y observaciones así como nuestro correo electrónico.

Hamburgo #10 1er piso
Col. Juárez, México D.F. CP 06600
clubnin@nintendo.com.mx
Y no olvides visitar:
www.nintendo.com.mx

Nuestra Portada

A lo largo de los años, hemos visto cómo este proyecto que inicialmente se llamaba Dinosaur Planet y que ha sido desarrollado por Rare, ha evolucionado a un nivel que definitivamente nunca nos esperábamos. Desde que Shigeru Miyamoto le puso un ojo encima, le pareció un proyecto bastante prometedor, así que habló con la gente de Rare para que implementaran a los personajes de Star Fox dentro de la historia del juego y así fue como el juego hoy en día se llama Star Fox Adventures, Dinosaur Planet.



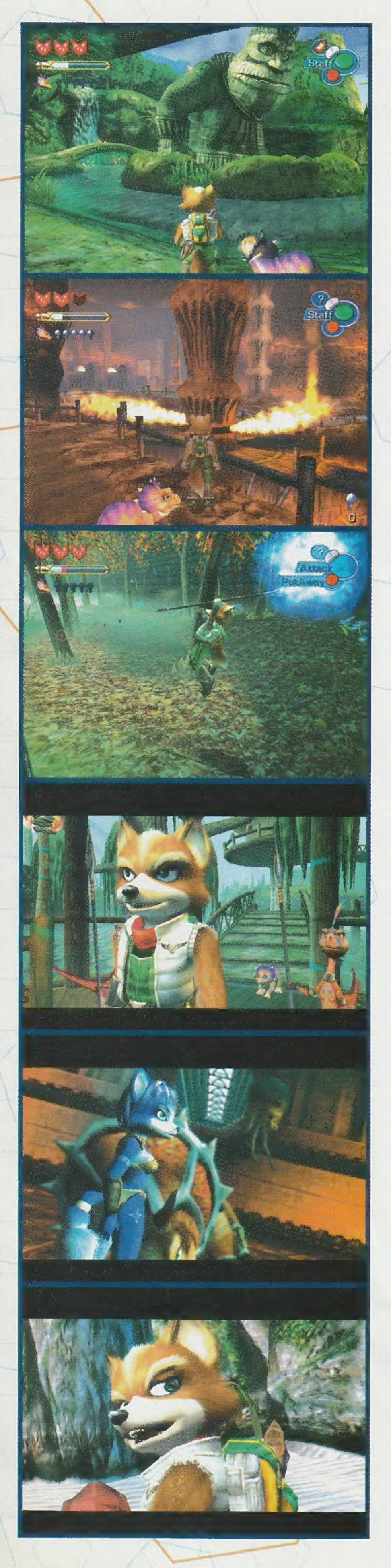


Aún así, el año pasado se notaban grandes mejoras y sobre todo las grandes magnitudes de los escenarios, pero desde el E3 pasado, Rare ha estado detallando el juego a grados nunca antes vistos. Uno de ellos es el pelaje de los personajes Krystal y Fox McCloud, la verdad es que el año anterior se veían muy bien los dos, pero con las nuevas texturas se ven simplemente asombrosos, algo que ninguna otra compañía se había aventado a hacer.

En un lejano planeta poblado por grandes criaturas conocidos como dinosaurios, gobernaba con mano dura el General Scales, suprimiendo al resto de los habitantes del planeta para trabajar como esclavos. Todo se complica cuando el General toma por rehén a la princesa del planeta, es entonces cuando una criatura conocida como Krystal, ha tomado en sus manos la decisión de cambiar el destino de los dinosaurios al hacerle frente al General Scales, pero por su poca experiencia no pudo lograr mucho, sin embargo, aquí es donde entra el legendario equipo de mercenarios conocidos como Star Fox para defender los derechos de los habitantes de Dinosaur Planet y derrocar al tirano General Scales.

El modo de juego es el característico de Aventura de 3D, algo bastante similar a Mario 64 o como mejor se dan a entender la gente de Rare, Banjo Kazooie; sin embargo han trabajado arduamente para hacer grandes cosas en el Nintendo GameCube, dándole un toque diferente, al estilo de Zelda. Una de las implementaciones en este juego son los personajes que te echarán la mano mientras los proteges de cualquier tipo de ataque enemigo, así que deberás estar muy al pendiente de todo lo que pasa a tu alrededor.
Pero como siempre, Fox McCloud no está solo y tanto Peppy como Slippy y Rob estarán dispuestos a ayudar cada vez que necesites una manita.

Las habilidades de Fox son bastante sencillas y rápidas para acostumbrarte a ellas, pero la más efectiva de todas es la de transformarte en enemigo para pasar entre ellos como si nada pasara y así encontrar objetos claves para completar ciertas misiones. El saber utilizar a Tricky (el pequeño triceratops) es fundamental para pasar por ciertas áreas ya que con él podrás distraer a los enemigos, resguardar un área, encontrar objetos o simplemente ponerlo a jugar.



El Staff, la arma principal de Fox, es verdaderamente útil, ya que cuenta con una gran variedad de funciones que te permitirán eliminar a los dinosaurios que están bajo las órdenes del General Scales tanto en combate directo, o atacando a distancia; aunque también te servirá para mover piedras o dar saltos gigantescos. Las magias es otro de los factores fundamentales dentro del juego, ya que al saber utilizarlas, podrás ahorrarte bastante tiempo y sobretodo, la molestia de estar agarrándote a palos contra cualquier enemigo.

Los escenarios son gigantescos, desde ríos, praderas, áreas con vegetación, formaciones rocosas, hasta estructuras creadas como templos y pirámides. Todo esto con un alto grado de definición y efectos ambientales muy realistas y todo en perfecto movimiento a 60 Frames por segundo. Con todo esto, parece ser una de las más grandes aventuras jamás creadas por el gran equipo de Rare y gracias a esto, hemos decidido darle el lugar de honor este mes al presentártelo en Nuestra Portada.






NINTENDO
GAMECUBE

Nintensivo

Resident Evil

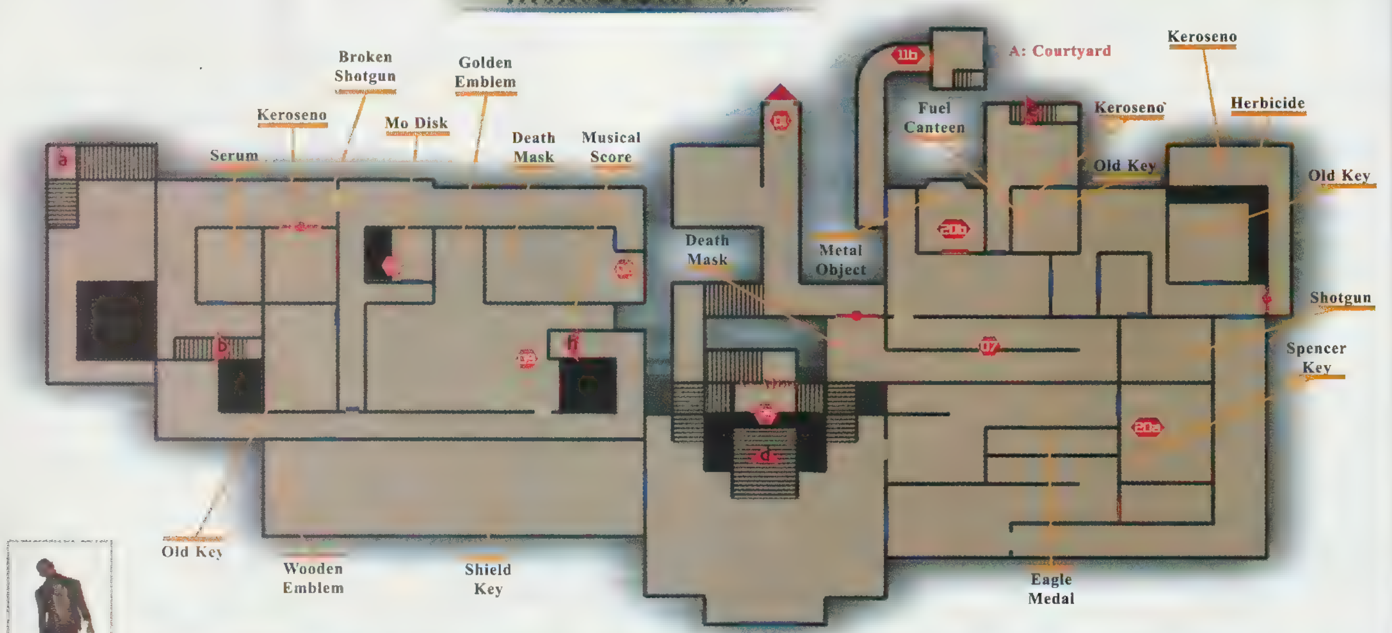
Recomendamos ampliamente este título y como lo prometido es deuda, este mes te presentamos un gran nitnensivo de Resident Evil, pero para no extendernos demasiado, te pondremos los mapas del juego y en dónde se encuentran todas las cosas necesarias para terminar con el juego. Así que basta de preámbulos y comencemos con ellos.

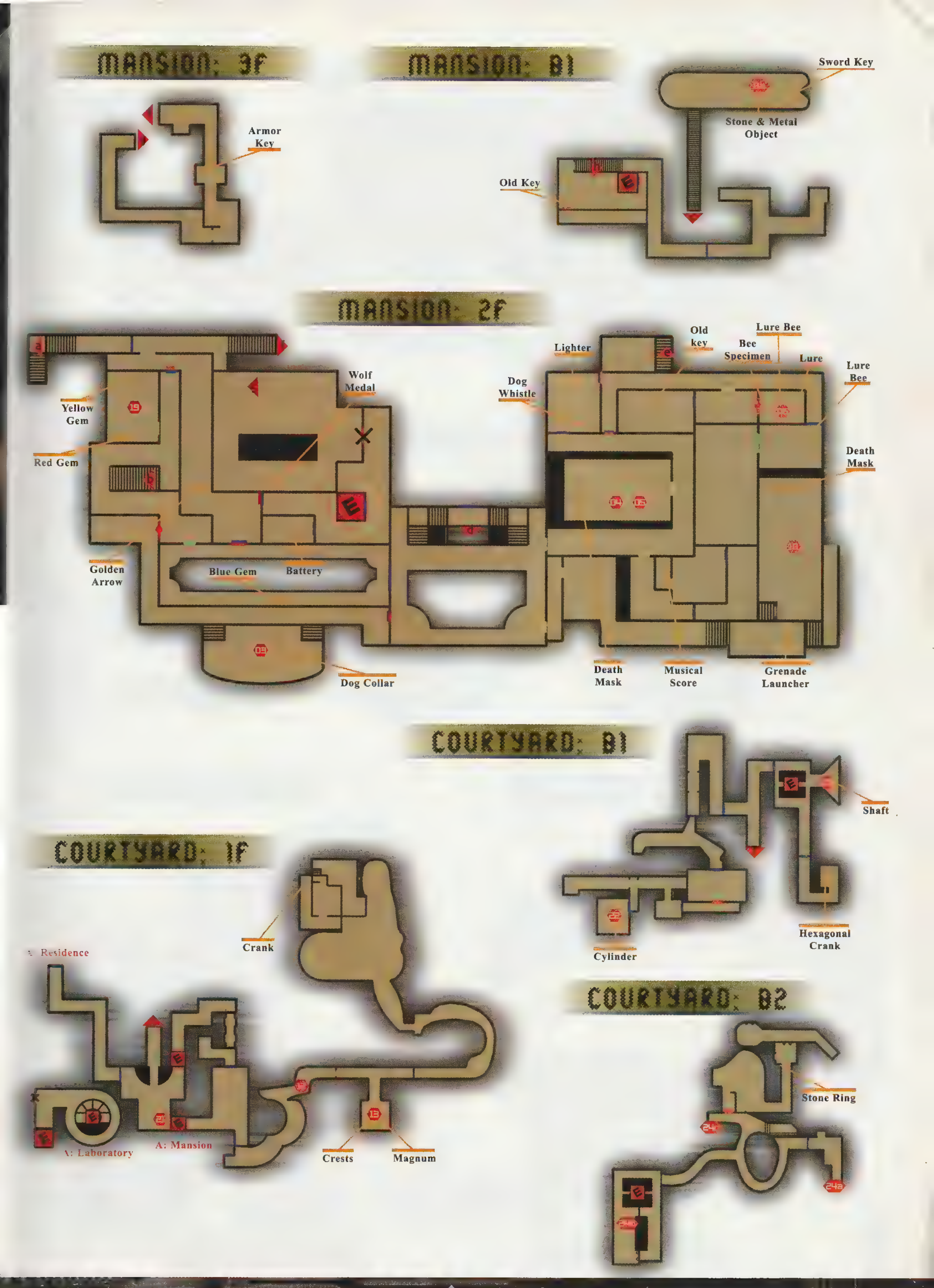
El Grenade Launcher es exclusivo para Jill

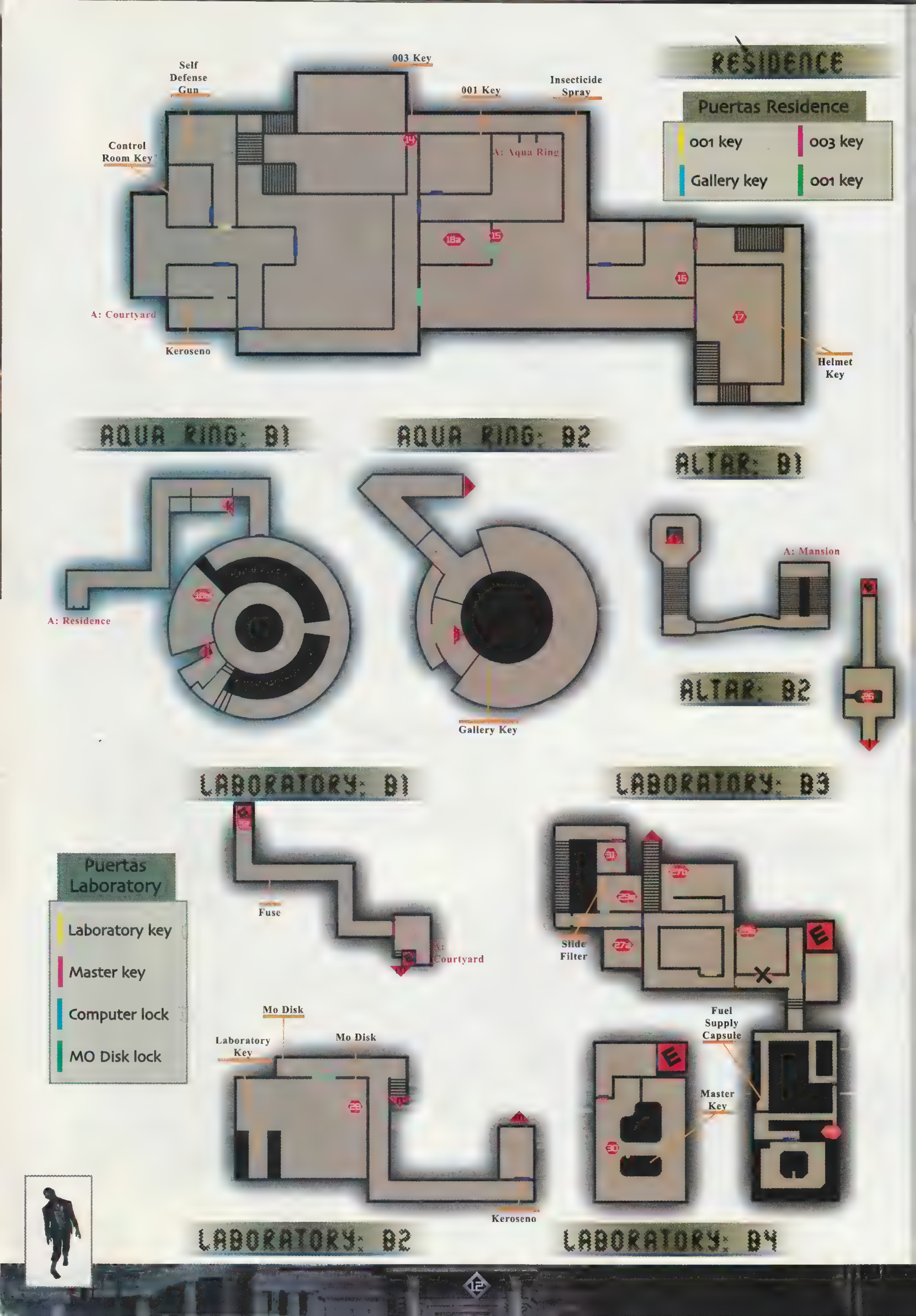
Las Old Key son exclusivas para Chris, ya que las puertas marcadas para estas llaves Jill las abre con el LockPic.

Abierta	Cerrada	Abierta por el lado azul

Puertas Mansion	Old key	Armor key	Helmet key	Shield key	Sword key




MANSION: 3F
Armor Key
MANSION: B1
Sword Key
Stone & Metal Object
Old Key
MANSION: 2F
Wolf Medal
Yellow Gem
Red Gem
Golden Arrow
Blue Gem
Battery
Dog Collar
Lighter
Old key
Bee Specimen
Lure Bee
Lure
Lure Bee
Dog Whistle
Death Mask
Death Mask
Musical Score
Grenade Launcher
COURTYARD: B1
Shaft
Hexagonal Crank
Cylinder
COURTYARD: 1F
Crank
Residence
Laboratory
A: Mansion
Crests
Magnum
COURTYARD: B2
Stone Ring



RESIDENCE
Puertas Residence
001 key
003 key
Gallery key
001 key
Self Defense Gun
003 Key
001 Key
Insecticide Spray
Control Room Key
A: Aqua Ring
A: Courtyard
Keroseno
Helmet Key
AQUA RING: B1
AQUA RING: B2
ALTAR: B1
A: Mansion
A: Residence
ALTAR: B2
Gallery Key
LABORATORY: B1
LABORATORY: B3
Puertas Laboratory
Laboratory key
Master key
Computer lock
MO Disk lock
Fuse
A: Courtyard
Slide Filter
Mo Disk
Laboratory Key
Mo Disk
Fuel Supply Capsule
Master Key
Keroseno
LABORATORY: B2
LABORATORY: B4

-Llave Espada (Sword Key):
En el segundo piso de la mansión encuentras la Golden Arrow, la cual al examinarla puedes remover la punta de la flecha para abrirte paso en el cementerio de la mansión y encontrar el Book of Curse, el cual al examinarle la parte posterior, encontrarás la Llave Espada (Sword Key).

-Gema Azul (Blue Gem):
En la parte superior del "comedor" se encuentra una estatua que debes empujar hacia la parte que no tiene barandal y ahí empujarlo hacia abajo para descubrir la gema azul (Blue Gem); la cual utilizarás en la estatua del tigre para darte un objeto.

-Llave Armadura (Armor Key):
Para empezar, encuentra el silbato (Dog Whistle) en el segundo piso, ahora dirígete hacia el balcón y utiliza el silbato para llamar a los perros. Una vez que los aniquiles, recoge el collar del perro (Collar); examina el collar y obtendrás una moneda (Coin); examina la moneda para convertirla en una llave falsa (Imitation Key). Ahora ve hacia el tercer piso y toma la Llave Armadura (Armor Key) del switch que está en el piso y coloca la llave falsa para evitar que la trampa acabe contigo y te quedes con la llave original.

-Cuarto de Armaduras
1 Empuja la armadura del fondo del lado derecho.
2 Empuja la armadura del frente del lado izquierdo.
3 Empuja la armadura del frente del lado derecho.
4 Cuando todas las estatuas estén en su lugar, presiona el botón del podium que está en el centro del cuarto.
5 Agarra el joyero (Jewelry Box) del fondo del cuarto. Esto nos lleva al siguiente acertijo.

-Joyero (Jewelry Box)
Examina el Joyero y gíralo para ver correctamente la imagen de un Sol y una Luna y presiona el botón A. Ahora gira la caja y presiona los botones que tienen la forma de una mitad de corazón para abrir el joyero y obtener una de las cuatro máscaras (Death Mask).

-Cresta del Viento (Wind Crest)
1 Frente al cuadro de las carnadas (Fishing Lures) toma el espécimen de la abeja (Bee Specimen).
2 Frente al cuadro de los anzuelos (Fish Hooks), toma el gancho (Fishhook).
3 Frente al cuadro de insectos (Insects), toma la carnada de abeja (Lure Of A Bee).
4 Coloca el espécimen de la abeja (Bee Specimen) en el cuadro de los insectos (Insects).
5 Combina el gancho (Fishhook) y la carnada de abeja (Lure Of A Bee), para colocar el objeto resultante en el cuadro de las carnadas (Fishing Lures).
6 Regresa al cuadro de los insectos (Insects) y presiona el botón para que muestre la Cresta del Viento (Wind Crest), con la cual podrás obtener una de las mejores armas del juego, la Mágnum.

-Cuarto de Imágenes:
El objetivo es de iluminar las imágenes de acuerdo al objeto que representan con el mismo color que el cuadro del cuarto. De ambos lados de las imágenes se encuentran botones para iluminar la imagen así que veamos los botones que debes presionar.
1 presiona el botón de la imagen más cercana a la puerta por donde entraste al cuarto para dejarlo anaranjado.
2 ve hacia el otro lado del corredor y por el otro lado, presiona el botón de la primera imagen para dejarla verde.
3 presiona el botón de la imagen de en medio para dejarla morada.
4 Ahora presiona el botón del cuadro que está al final de corredor para abrirte paso a la siguiente parte del cuarto y dejar libre una de las cuatro Death Mask.

-Cuarto de la Fuente
Coloca el Herbicide en el agua junto a la bomba, para que el agua se torne roja. Prende la bomba de agua colocando la manija en el color rojo y así eliminarás a la planta que te impide el paso para que tomes una de las cuatro Death Mask.

-Llave Escudo (Shield Key)
Al combinar las dos partituras musicales (Musical Score) y utilizarlas en el piano (Jill lo puede hacer sola, pero Chris deberá dejar practicar por un tiempo a Rebecca por un tiempo, así que mejor sal del cuarto y regresa después), para abrir una puerta secreta. En el fondo del comedor (sobre la chimenea) encontrarás un emblema de madera (Wooden Emblem) el cual sustituirás por el emblema dorado (Golden Emblem) que está en el cuarto secreto del piano. Regresa al comedor y coloca el emblema dorado (Golden Emblem) en el lugar donde estaba el emblema de madera y así se abrirá un compartimiento del reloj. El reloj marca las doce en punto, así que lo que tendrás que hacer es ajustar la hora a la seis en punto (sólo tienes que mover la manecilla pequeña dos veces hacia la izquierda o derecha) y así obtendrás la Llave Escudo (Shield Key).

-La Serpiente
Esta gigantesca serpiente se podría decir que es el primer jefe del juego y es verdaderamente mortal. Antes de entrar en su cuarto, es recomendable que estés muy bien armado y con algunos objetos para regenerar tu energía. Al entrar dispárale a la cabeza con la escopeta para así causarle el mayor daño posible, ahí encontrarás la última de las Death Mask.

-Objeto de Piedra y Metal (Stone & Metal Objetct)
En la cripta que está en el panteón de la mansión, coloca cada Death Mask en la estatua correspondiente para hacer que un zombie salga de su prisión. Al eliminarlo podrás tomar del sarcófago el Objeto de Piedra y Metal (Stone & Metal Objetct) el cual es la llave para salir por primera vez de la mansión.

-Puerta Cerrada en Courtyard
Cuando sales de la mansión por primera vez, tendrás que tomar el camino del Este en el Courtyard. Al pasar un cinema, encontrarás una veleta (instrumento con el que se determina la dirección del viento) de color rojo y tienes que hacer que la punta apunte hacia el Oeste, marcado con una W. Al avanzar, encontrarás otra veleta de color azul, la cual deberás hacer que apunte hacia el Norte, marcado con una N y así abrirás la puerta que está adelante.

-¿Cómo obtener la Mágnum?
Una vez que llegues al cementerio de Courtyard (lo sabrás al encontrar una parvada de cuervos), camina entre las tumbas y verás que la de la derecha tiene una marca, coloca en ella la cresta del viento (Wind Crest) y esta te dará otras tres crestas. Examina cada una de las crestas para ver la forma que tienen por la parte de atrás y colócalas en la tumba de la izquierda para recibir la Mágnum, la cual te recomendamos guardes así como sus municiones hasta cuando te enfrentes contra el Tyrant.

-Cuarto Lleno de Abejas
Al entrar al cuarto marcado con la llave Gallery, entra rápidamente y ve hacia el corredor de la izquierda, cuando veas un cuerpo en el piso, toma el insecticida (Insecticide Spray) y utilízalo en el hoyo afuera del cuarto para alcanzar directamente el panal y deshacerte de las molestas abejas, ya que la llave 003 se encuentra bajo dicho panal.

-Panel de Seguridad del Cuarto de Químicos (Chemical Room)
Al observar el panel de seguridad aparecen tres símbolos en la parte superior con un pad numérico. Selecciona el botón rojo y el número 3; Selecciona el botón naranja y el botón 5; Por último, selecciona el botón verde y el número 6 para salir del panel y así se abrirá la puerta. Esto sirve para las difi-

cultades Fácil y Normal, ya que en el resto de las dificultades cambiarán el orden.

-Puerta hacia la Planta 42

En el librero de la habitación 003 de la residencia, hay ocho libros que forman una imagen, pero están desacomodados. Toma el primer libro (contando del lado izquierdo hacia el derecho) e intercámbialo por el cuarto; el segundo por el sexto; y el tercero por el séptimo para abrirte el camino hacia la Planta 42 y ahí ecdontrar la Llave Casco (Helmet Key).

-Planta 42

Este es el segundo jefe del juego. La forma más práctica de eliminar esta planta es subiendo al balcón de la habitación y caminar de un lado hacia otro para distraer a los tentáculos. Cuando abra su coraza, dispárale con la pistola normal hasta que se vuelva a cerrar su coraza. Repite esto hasta exterminar con la planta 42 y si se te terminan las municiones de la pistola, utiliza la escopeta.

-¿Cómo hacer la combinación de químicos para formar el V-Jolt?

Esto lo tiene que hacer Jill directamente o Rebecca, ya que Chris no puede manejar químicos.

Para empezar, cuentas con tres elementos fundamentales: Agua (Azul Claro), UMB 3 (Rojo) y Yellow-6 (Amarillo). Sigue la siguiente tabla y no tendrás problema alguno; pero ten cuidado de no mezclar NP-004 (Morado) con UMB 10 (Crema), ya que esto produce un gas letal.

Al obtener el V-Jolt, puedes usarlo en el Acua Ring, en las raíz de la planta 42 y no tener que desperdiciar municiones en ella y así obtener fácilmente la Llave Casco (Helmet Key).



-Gemas Roja y Amarilla

En el cuarto con trofeos de animales (segundo piso) en las cabezas de los animales están las gemas, así que lo primero que tendrás que hacer es empujar las cajas hacia las cabezas y asegurarte de que las alcanzas. Ahora apaga la luz y ve hacia cualquier esquina del cuarto (del lado del águila) y en cuanto el ave termine de girar hacia ti, corre hacia el estremo opuesto y sube a la caja para tomar una de las gemas antes de que el águila voltee hacia ti emitiendo un clic. Repite lo mismo para obtener la otra gema.

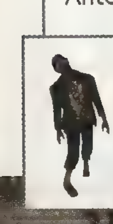
Usa la gema amarilla (Yellow Gem) en la estatua del tigre en el primer piso para obtener el Mo Disk; mientras que la roja tendrás que combinarla con el joyero (Jewelry Box) que encuentras en el cuarto del espejo en el primer piso.

-Llave Spencer (Spencer Key)

Para obtener la Llave Spencer debes de tener el segundo Joyero (Jewelry Box) que se encuentra en el cuarto del espejo en el primer piso de la mansión y la Gema Roja (Red Gem) ya que al combinarlas, se desprenderán una piezas del joyero para que las acomodes en un molde. Cada una de las piezas las puedes girar y la forma en la que las tienes que acomodar es como se explica en la imagen. Al abrir el joyero, obtendrás un broche (Brooch) el cual al examinarlo se convertirá en la Llave Spencer (Spencer Key), la cual usas cerca de la salida a Courtyard.

-¿Cómo entrar al área de la mina? (Courtyard B1)

Antes que nada debes estar seguro de que tienes en tu posesión tanto la manivela (Crank) como la Batería (Battery). Coloca la batería en su lugar cerca de la cascada y sube por el elevador que está junto. Utiliza la manivela en el estanque (el cual vaciaste para llegar a la Residencia) para cerrar el paso del agua. Regresa al elevador que activaste con la batería y en el lugar donde estaba la cascada encontrarás el camino a la Mina (Courtyard B1).



-La estatua y el disco

En este cuarto encontrarás una estatua encajada en la pared y otra pegada pero fuera de su lugar, un área en donde utilizar la manivela hexagonal (Hexagonal Crank) y un disco en el centro del cuarto que se activa cuando algo está sobre él. Empuja la estatua que está fuera de lugar hacia el área roja de la pared. Usa la manivela en el agujero para hacer que la estatua se despegue de la pared y nuevamente usa la manivela para hacer que el bloque regrese a la pared. Empuja la estatua hacia el disco del centro para hacer que la estatua gire, pero no quedará acorde con el área a la que corresponde así que tendrás que volver a poner la estatua en el disco una vez más para hacer que la estatua tenga la posición adecuada para que entre en el lugar donde pertenece, así obtendrás el Cilindro (Cylinder)

-¿Cómo activar el elevador de la mina? (Courtyard B2)

Una vez que tengas el cilindro (Cylinder), ve hacia la máquina que está cerca del elevador y ahí encontrarás el Shaft. Combina estos dos objetos y al examinar al producto restante gira el mecanismo para que las dos partes de los números concuerden y sabrás el orden de los botones del encendido del elevador. Ahora coloca el nuevo objeto en la máquina y presiona los botones del panel en la siguiente secuencia: cuarto (Contando de izquierda a derecha), segundo, tercero y primero. Ahora podrás utilizar el elevador.

-Puerta de seguridad en Courtyard B2

Al llegar a la segunda parte de la mina (bajando el elevador), pasa la puerta para entrar a un túnel en donde se encuentra Lisa. Toma la desviación hacia la izquierda y en la siguiente bifurcación toma nuevamente a la izquierda para entrar en un cuarto en donde deberás empujar una caja hacia un transportador de carga(a). Activa el transportador y regresa al área del elevador; baja por las escaleras y empuja la caja hacia el triturador de basura y actívalo para destruir la caja y encontrar el Lanzallamas roto(b). Regresa al área en donde se encuentra Lisa y toma nuevamente la desviación a la derecha, busca en la pared un interruptor para activar el mecanismo de la puerta y sigue tu camino ya que en la siguiente desviación deberás tomar la izquierda y en la próxima bifurcación toma la derecha. Antes de que el mecanismo se oculte, coloca el lanzallamas roto y así abrirás esta puerta (c).

-Entrada al Altar

Al regresar a la mansión después de encontrar el anillo de piedra (Stone Ring), combínalo con el objeto de metal (Metal Object) y quedará un objeto similar al que utilizaste para salir por primera vez de la mansión hacia el Courtyard. Pues precisamente, para el siguiente paso, deberás tomar este objeto de piedra y metal (Stone & Metal Object) y así contarás con los dos emblemas para abrir la puerta que está debajo de las escaleras del salón de recepción de la mansión y entrar al Altar.

-Pelea con Lisa

Al llegar al Altar B2, tendrás que enfrentar a Lisa con la ayuda de otros personajes del juego. Hay dos formas de eliminarla; la primera es dispararle para que pierda el equilibrio y tirarla por el abismo, pero si llega a agarrarse de la orilla, sigue disparándole hasta que termine por caerse. La segunda forma es tirando las cuatro piedras que sostienen el sarcófago del centro de la habitación al abismo, por lo que tendrás que ser rápido e intentando mantener la atención de Lisa en ti para que no elimine a los otros personajes. Al tirar las cuatro piedras, Lisa tomará algo del sarcófago y se lanzará al precipicio.

-Acertijo en el cuarto de los rayos X

La solución a este acertijo te brinda el acceso a diferentes áreas del laboratorio (Laboratory B2 y B1), así que para no perder tiempo, la solución es la siguiente:

Login- JOHN
Password- ADA
Password B2- Cell

-Panel numérico en el cuarto Audio Visual
Para obtener el código necesitas una película especial y ponerla en el proyector del cuarto. Los números del candado electrónico son 8462. Al introducirlos en el panel numérico se abrirá una puerta en donde podrás ver el video de Kenneth y obtener la llave del laboratorio (Lab Key).

-Los MO Disks
Estos discos transmiten un código para abrir el área de celdas del laboratorio. Tendrás que colocar cada uno de los tres Mo Disks en los puntos del mapa del laboratorio (todos ellos en Laboratory B3) para poder rescatar a tu compañero preso (ya sea Jill o Chris). Una vez que hayas introducido los tres Mo Disks, podrás ver a tu compañero en la celda.

-Tyrant (Laboratory B4)
El Tyrant es un tanque blindado, por lo que si te acercas demasiado a él te las verás negras, así que lo mejor es utilizar la Mágnum o la escopeta/lanzagranadas a distancia. Solamente no te le acerques mucho y lo vencerás fácilmente.

-¿Cómo rescatar a tu compañero?
Una vez que derrotes al Tyrant en el B4, pasarán dos cosas. Si cuentas con tu aliado vivo (Barry o Rebecca), este activará el mecanismo de autodestrucción abriendo la celda del laboratorio, pero si el aliado ya no está contigo, tendrás que buscar la llave maestra (Master Key) para abrir la celda.

-Segundo enfrentamiento contra Tyrant
Al llegar al techo de la mansión, toma los cohetes de auxilio (Signal Rockets) y actiívalos cerca del helipuerto; entonces saldrá nuevamente nuestro amigo. Solamente repite la misma estrategia que la vez anterior que enfrentaste a este fenómeno, pero esta vez él estará enfurecido y hará lo posible por embestirte, así que mantente pendiente de sus movimientos para esquivarlo. Por si las dudas, procura llevar tres combinaciones de hierbas o sprays para recuperar tu energía. Cuando el Tyrant reciba suficientes impactos, te arrojarán un Rocket Launcher del helicóptero, solamente equipa, apunta y dispara para terminar con él de una vez por todas.

-Diferentes Finales
Cada personaje cuenta con seis diferentes finales, así que lo mejor será ver cómo los obtienes.

••Finales con Jill••

El Mejor: Asegúrate de regresarle su arma a Barry cuando te lo pregunte y asegúrate de que no muera, así como rescatar a Chris de la celda.
Chris 1: Regrésale el arma a Barry cuando te la pida y asegúrate de que muera en el helipuerto; y no olvides rescatar a Chris de la celda.
Chris 2: No le regreses el arma a Barry y rescata a Chris.
Barry: Devuélvele el arma a Barry cuando te lo pida y asegúrate de que no muera; no recates a Chris.
Malo 1: Regrésale el arma a Barry y asegúrate de que muera en el helipuerto, además no rescates a Chris.
Malo 2: No le regreses el arma a Barry y no rescates a Chris.

••Finales Chris••

El Mejor: Asegúrate de rescatar a Rebecca cuando la escuches gritar y que nunca muera, aparte rescata a Jill.
Jill 1: Rescata a Rebecca cuando la escuches gritar y asegúrate que muera en el helipuerto; rescata a Jill.
Jill 2: No prestes atención cuando grite Rebecca y rescata a Jill.
Rebecca: Rescata a Rebeca cuando la oigas gritar y no permitas que muera.
Malo1: Rescata a Rebecca cuando la oigas gritar y asegúrate de que muera en el helipuerto; no rescates a Jill.
Malo2: No prestes atención a los gritos de Rebecca y no rescates a Jill.

Eso es todo con lo que respecta a este Nintensivo, si tienes dudas más específicas de este juego, por favor mándalas ya sea por carta o correo electrónico con la leyenda "Mariados Resident Evil".




SOLO PARA
www.nintendo.com
© Nintendo 2002. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.

Nintensivo

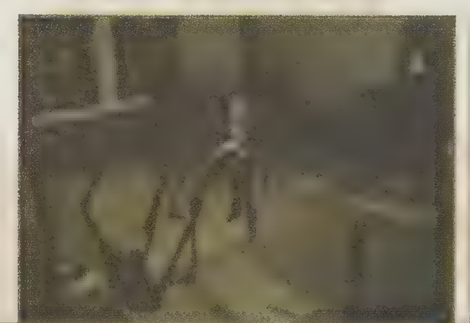
ETERNAL DARKNESS

Este estupendo título ha puesto a prueba los instintos, destreza y especialmente, la cordura de los videojugadores. Si ya lo has jugado, seguramente comprenderás a que nos referimos; realmente es un juego que te mantiene ocupado por un buen rato y que tiene un gran nivel de Replay Value. Si por alguna oscura razón te encuentras atorado en uno de los capítulos de esta aventura, vamos a darte un Curso Nintensivo que te ayudará a despejar tus dudas. Así que sin más charla, vamos a empezar.

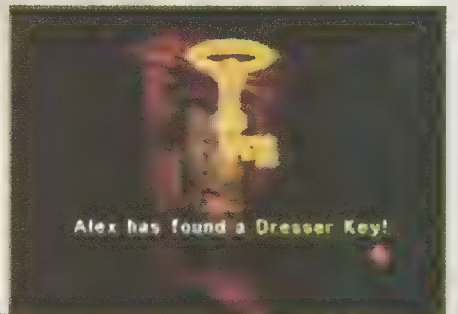
Prólogo

Al principio, tomas el control de Alexandra Roivas, quien aparece en un cuarto en donde se ve acosada por varios enemigos. Simplemente elimínalos o esquívalos hasta que ella despierte.

Ahora ella se entera de la muerte de su abuelo, así que se da a la tarea de investigar la vieja mansión en busca de respuestas. En esta parte, solamente cuentas con la Second Floor Key. Puedes obtener la Dresser Key buscando en la parte trasera del reloj que está en el centro del salón (checa la hora que marca). Si tratas de usar la llave del segundo piso, notarás que la rompes, pero esto es inevitable de cualquier modo.

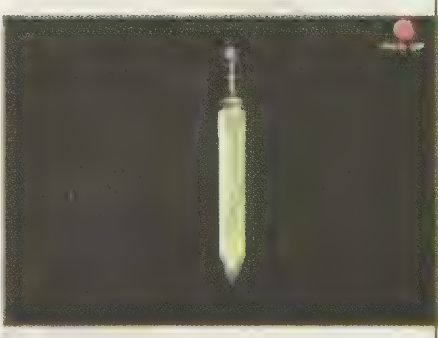


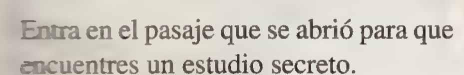




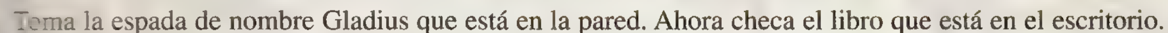
Dirígete a la biblioteca al Este de la mansión. Hay una puerta en la pared Sur que lleva a un observatorio. En la parte Norte de la biblioteca hay una estudio; aquí hay un reloj, mueve las manecillas para que marque la misma hora que el viejo reloj del salón (3:33).







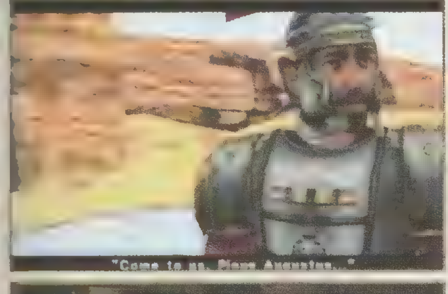
Entra en el pasaje que se abrió para que encuentres un estudio secreto.



Toma la espada de nombre Gladius que está en la pared. Ahora checa el libro que está en el escritorio.

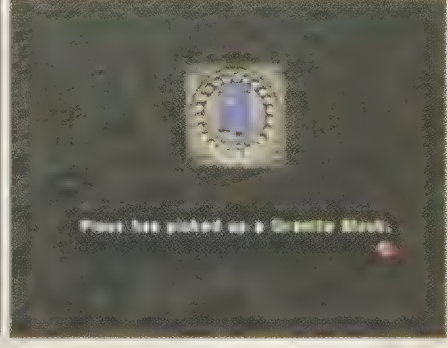
Capítulo I The Chosen One

Aquí tomas el papel de Pious Augustus, un centurión romano que entra en una especie de templo, siguiendo unas voces que lo llamaban. Nota que Pious tiene én su poder la espada Gladius. Explora este lugar hasta que encuentres un cubito (no un Game Cube, un cubito de piedra) y tómalo; esto hará que un zombie se levante y te ataque.









Continúa tu camino hasta que encuentres otro bloquecito de piedra, pero ten cuidado pues dos zombies te atacarán en ese momento. Continúa tu camino eliminando a los zombies que aparezcan, procurando decapitarlos primero para dejarlos semi-indefensos; ahora toma el siguiente bloque y continúa tu camino. En el siguiente cuarto te encontrarás con más zombies, elimínalos y toma el siguiente bloque.

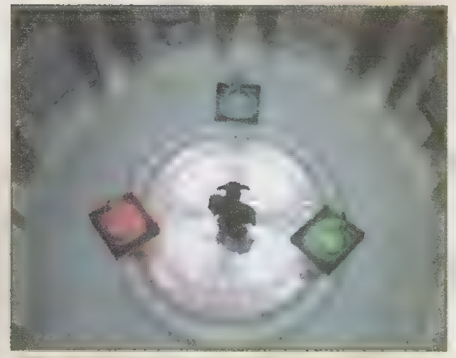
Ahora, sigue hasta la escalera, en el siguiente pasaje encontrarás dos caminos, toma el de la derecha para que llegues a una cámara grande en donde encontrarás un último bloque, enemigos y símbolos en las paredes del mismo tipo que los cubitos que encontraste. Una vez que elimines a los enemigos, podrás introducir los cubos siguiendo el patrón de sus colores.

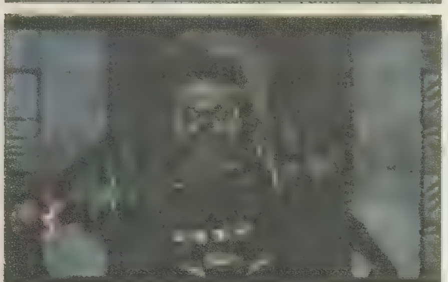


Regresa a la bifurcación de caminos y sigue el izquierdo; entra en la puerta, encontrarás una estatua muy semejante a ti; debes destruirla usando los ataques direccionales (dejando presionado R) para continuar. Más adelante encontrarás tres zombies, elimínalos y presiona un botón para que actives un teletransportador; entra en él.









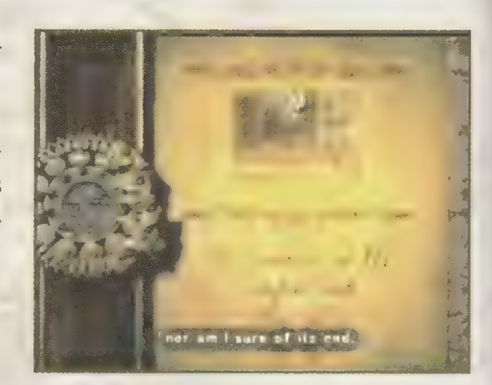
En esta cámara encontrarás tres objetos llamados Artifacts. En esta parte tu juego cambiará dependiendo de qué Artifact agarres, nosotros no podemos decirte cuál es el mejor pues todos son básicamente lo mismo, lo que sí podemos decirte es que dependiendo del color del Artifact que elijas, será el color predominante de los enemigos y usarán la Magick opuesta a la tuya. Dado que Pious elige un Artifact, se convierte en esclavo de uno de los Ancients y aunque muere, la Magick de su amo reanima su cuerpo dándole grandes poderes.

Los poderes de la Magick son equilibrados por una simple regla, muy al estilo del clásico juego de Piedra, Papel, Tijeras. Debes tener cuidado pues mientras estás usando cualquier tipo de Magick, no deberás moverte ni ser atacado o se interrumpirá el efecto.



La regla aquí es en base a los colores:

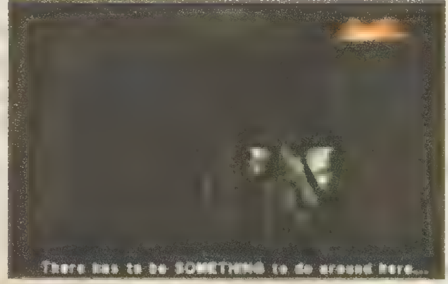
Ahora bien, hay un tercer tipo de Magick que es el color Morado, el cual vence a cualquiera de los tres tipos; claro que cuesta más trabajo encontrarlo.



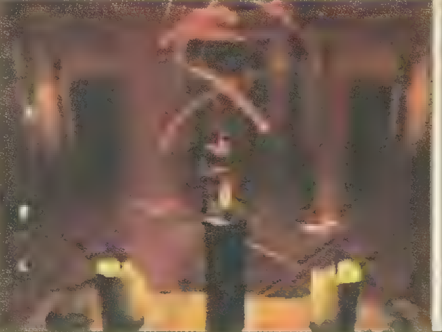
Terminando el capítulo, regresamos con Alex Roivas, quien ahora tiene el Tome of Eternal Darkness. Inmediatamente voltea a Alex para que encuentres un papel en la pared; podrás decifrar este pedazo de papel con el tomo, usando la Chapter Page.

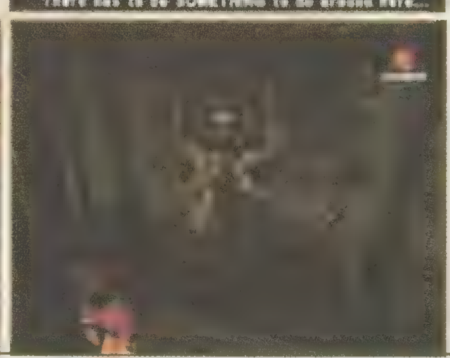
Capítulo II
The Binding of the Corpse God

En el siguiente capítulo tomas el control de Ellia, en el año de 1150 A.D. Quien tiene el Tome of Eternal Darkness y una pequeña espada en su poder. Debes tomar en cuenta que ella tiene una menor cantidad de Vida y Sanidad que Pious, así que evita tomar riesgos inecesarios. Todo empieza cuando ella entra en un templo y queda atrapada dentro.



En la cámara principal hay una estatua que tiene un pendiente. Puedes tomar o no dicho ítem; si lo tomas, una puerta al Norte se cerrará, pero podrás curar tus heridas diez veces (recuerda que debes quedarte quieto mientras usas este poder). Te recomendamos tomar el pendiente para hacerte más sencillo tu camino y que tomes el camino del Sur.



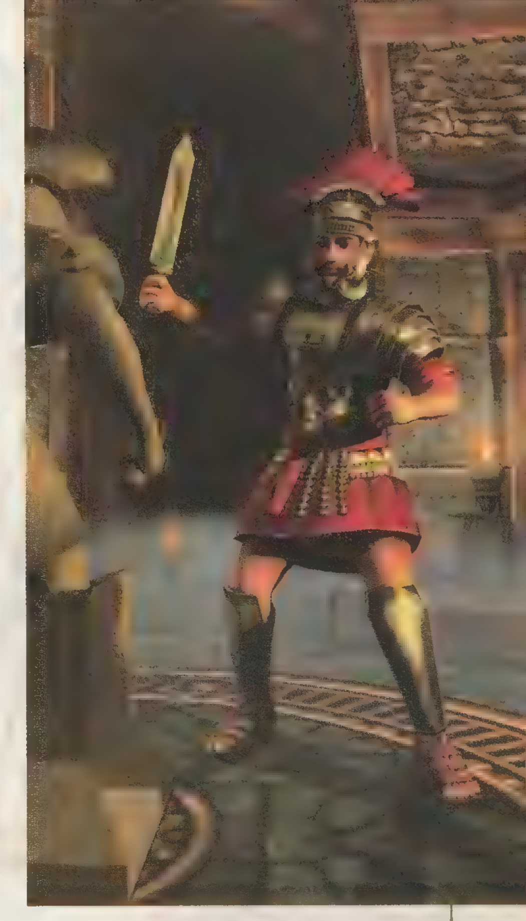






Entrando verás varios zombies, no te preocupes, ninguno de ellos te atacará. Checa muy bien las velas que están cerca y continúa tu camino.

A partir de este momento, encontrarás muchas trampas típicas de los templos con tesoros dentro. Las trampas varían entre sí; hay cuchillas, bloques falsos, etc. pero no debes preocuparte mucho, solamente detéctalas por el color de las losas del suelo y evita activarlas.



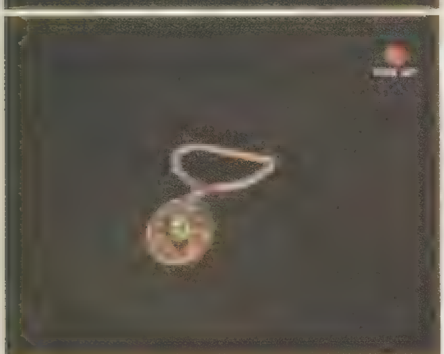


En el siguiente cuarto te encontrarás con el primer zombie que tiene el color predominante del Artifact que agarraste siendo Pious. También será la primera vez que tu barra de Sanidad se verá afectada.

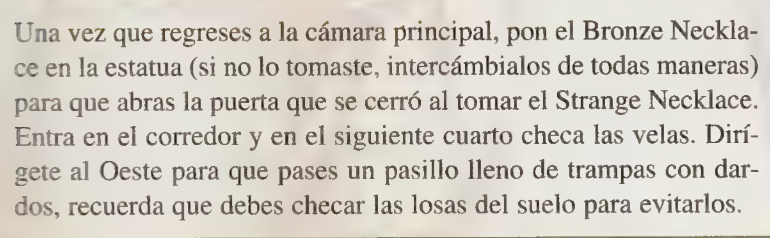
Esto pasa cuando alguno de los enemigos te ve, y tu personaje flasheará indicando que fuiste detectado y tu barra disminuirá un poco. Para recuperar cierta cantidad de Sanidad, elimina al enemigo y realiza un Finishing Blow cuando esté en el suelo.



En este cuarto, debes checar las velas que están ahí. Las velas te indican el movimiento del sol de acuerdo al horario; y puedes saber qué posición debes darles de acuerdo a las pistas del entorno. En estas por ejemplo, la pared te muestra un sol brillante en el cielo, de manera que debes prender y apagar las velas hasta que solamente quede ardiendo la de en medio; una vez que quede listo, un par de puertas se abrirán. Estando en este cuarto, debes tomar el Bronze Necklace; ahora regresa a la cámara principal (donde tomaste el primer pendiente).





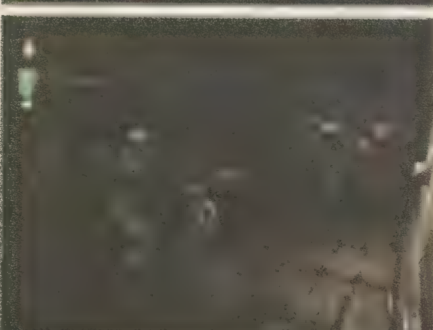


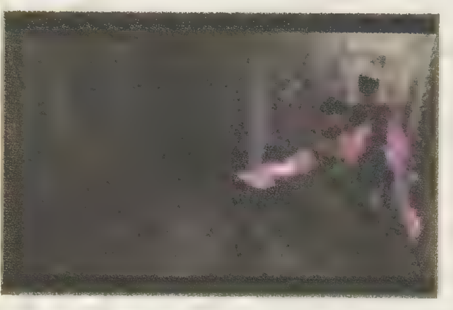
Una vez que regreses a la cámara principal, pon el Bronze Necklace en la estatua (si no lo tomaste, intercámbialos de todas maneras) para que abras la puerta que se cerró al tomar el Strange Necklace. Entra en el corredor y en el siguiente cuarto checa las velas. Dirígete al Oeste para que pases un pasillo lleno de trampas con dardos, recuerda que debes checar las losas del suelo para evitarlos.



En el siguiente cuarto, elimina al zombie y checa las velas; como no hay sol grabado en la pared, quiere decir que debes apagar todas las velas para que abras una puerta y puedas proseguir. Sigue el corredor cuidándote de las trampas, encontrarás una cerbatana (Blowgun), tómala.

Al tomar la cerbatana, caerás por un pasaje secreto, pero lamentablemente, tu espada se romperá en el trayecto. Ahora verás a dos zombies del color predominante que están a punto de aniquilar a un guardia. Sin perder tiempo, usa la Blowgun para envenenarlos y evádelos hasta que caigan (puedes rematarlos en el suelo); regresa al lugar en el que caíste y recoge tu espada rota.



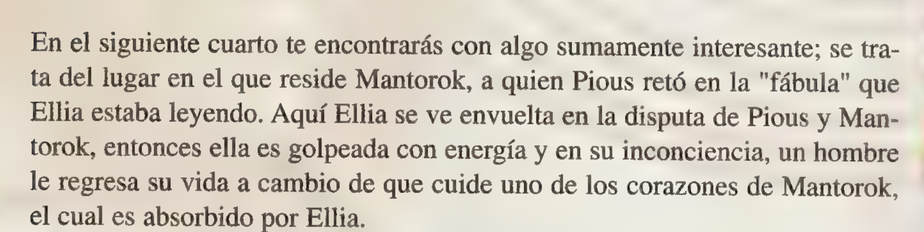


Si te apuraste a eliminar a los zombies, el guardia te agradecerá por haberlo salvado y reparará tu espada.



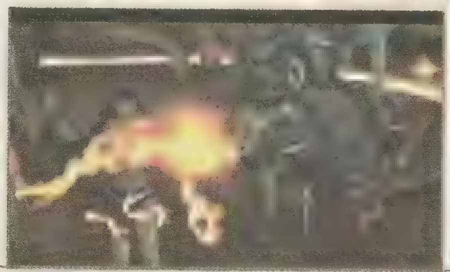
Más adelante deberás pasar por un corredor con trampas, pero una no la podrás evitar –es una lástima que tu personaje no salte ¿verdad?-, checa la secuencia y pasa con cuidado. En el siguiente cuarto aparecerán un par de zombies, elimínalos y checa el mural de la pared y una especie de orificio en medio del cuarto; continúa por la salida del Este. En el siguiente corredor, no podrás evadir todas las trampas, así que ten cuidado. En el siguiente cuarto encontrarás un zombie del color opuesto al predominante y tres que sí lo son. La diferencia color hace que se ataquen entre ellos, así que te recomendamos que esperes a que se eliminen unos a otros hasta que sea necesario tomar cartas en el asunto, pero si tu Sanidad anda baja, trata de decapitarlos a todos para que los elimines y recuperes tu nivel. Checa el mural de este cuarto y sal por el norte.

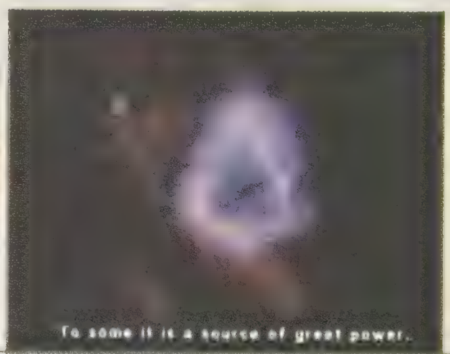




En el siguiente cuarto te encontrarás con algo sumamente interesante; se trata del lugar en el que reside Mantorok, a quien Pious retó en la "fábula" que Ellia estaba leyendo. Aquí Ellia se ve envuelta en la disputa de Pious y Mantorok, entonces ella es golpeada con energía y en su inconciencia, un hombre le regresa su vida a cambio de que cuide uno de los corazones de Mantorok, el cual es absorbido por Ellia.

Ahora, dirígete a la estatua que está frente a Mantorok y toma el Metal Staff de sus manos. Regresa al cuarto anterior, aquí encontrarás a tres zombies del color predominante, elimínalos y continúa por el corredor hasta que llegues al cuarto donde viste el orificio en medio. Elimina a los zombies e introduce el Metal Staff en el orificio, lo que abrirá una puerta atrás de Mantorok. Regresa al cuarto de esta entidad y entra en dicha puerta, camina a la estatua, donde Ellia conocerá su final.

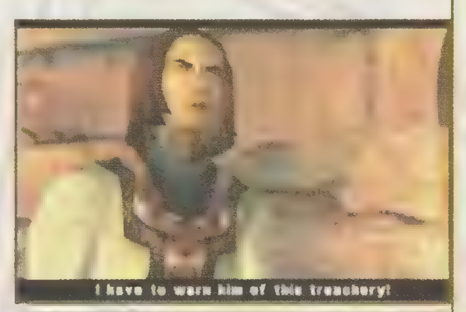




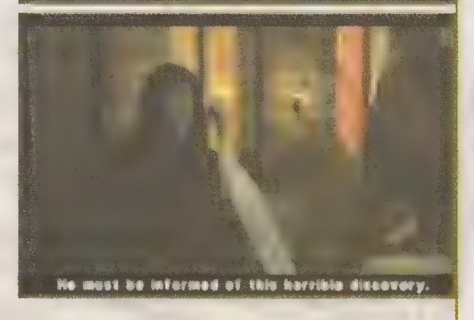


Una vez más, tomarás el control de Alex. Nota que ella tiene un nivel mucho más bajo de Sanidad y a diferencia de otros personajes, ella sufrirá alucinaciones aún con muy poca pérdida de Sanidad; pero todavía es pronto para esto, prosigamos. Una de las cosas que podrás notar es que las velas ahora estarán encendidas, la pared de atrás describe un amanecer, por lo que debes acomodar las velas para que solamente la de la izquierda esté encendida. Aquí encontrarás un tubo que contiene la página del siguiente capítulo, pero antes podrás ver una escena de Pious con su amo (que dependerá del Artifact que tomaste al principio). Ahora sí, lee la página para que puedas empezar el tercer capítulo.

Capítulo III Suspicions of Conspiracy







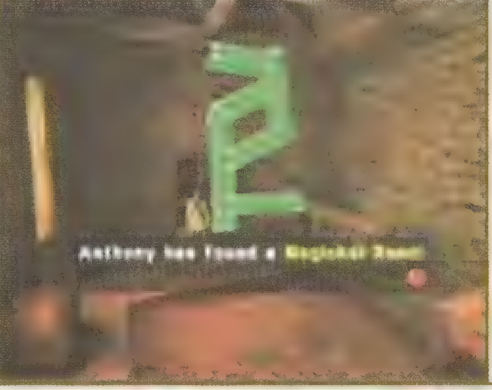
En este capítulo tomas el control de Anthony, un paje de la corte de Carlomagno en la Antigua Francia en 814 A.D. El recibe un mensaje para Carlomagno con la consigna de que es solamente para el célebre personaje; lamentablemente, su curiosidad lo traiciona y echa un vistazo al pergamino. Las Magicks que se encontraban dentro reaccionan y lo golpean. A pesar de que violaste la privacidad del mensaje, Anthony debe informar al emperador que alguien intentó liquidarlo. La acción empieza en el monasterio en donde se encuentra Carlomagno; aunque Anthony cuenta con sus tres barras bastante largas (Vida, Sanidad y Magia), tiene más que nada, mucho nivel de Sanidad.

Cabe mencionar que el encantamiento que Anthony lleva lo hace "invulnerable", por lo que si eres eliminado, te levantarás inmediatamente ¿la razón?, pues simplemente Anthony ya está muerto, lo que pasa es que el encantamiento lo convirtió en un zombie, por lo que durante este capítulo, verás cómo este personaje sufre cambios conforme avances.

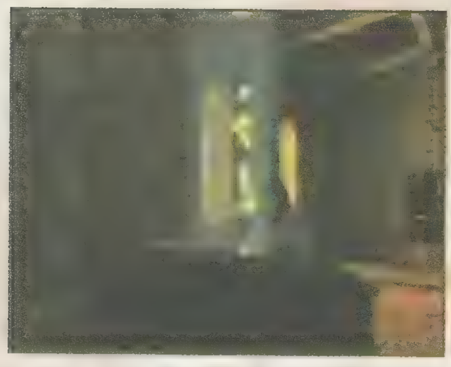
Habla con los demás monjes para que te enteres de que uno de ellos ha fallecido recientemente. Aparentemente, cayó de la torre, pero hay algo raro en todo esto, el obispo debe ser informado de lo que pasa. Uno de los mojes te dará una Scramasax para que te protejas, curiosamente, todos los monjes se retiran.

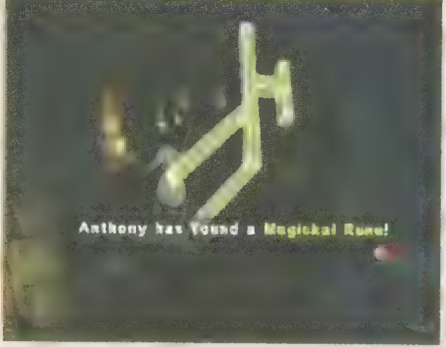
Dirígete a las escaleras y sube para que veas un par de figuras muy familiares. Cuando llegues arriba, toma el Tome of Eternal Darkness para convertirte en uno de los elegidos. Sube de nuevo para que llegues a otro cuarto. Aquí nuestro amigo Anthony sufrirá los efectos del hechizo que lo envuelve. En la pared más lejana, hay una Blue Urn; úsala para que obtengas la Magickal Rune, la cual es la primera que conseguirás.



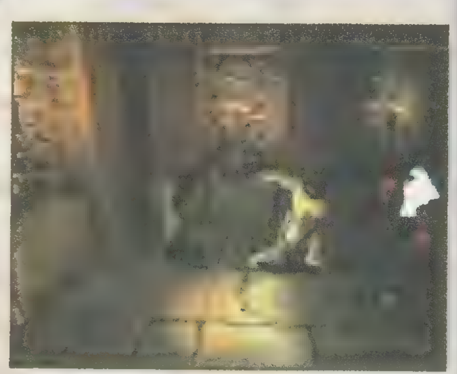


Esta Rune es diferente según el Artifact que Pious eligió al principio: Si fue Rojo, la Rune será Verde, si fue Verde, la Rune será Azul y finalmente, si fue Azul, la Rune será Roja.





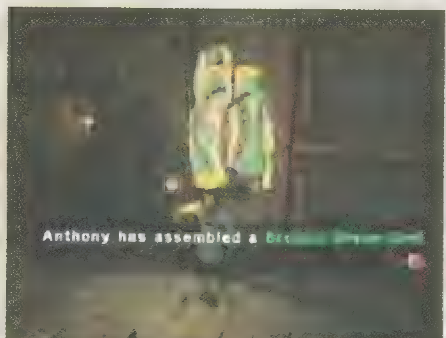
En este mismo cuarto, toma el Circle of Power que está en el escritorio. Ahora ve a los estantes que están en la parte trasera del cuarto y checa el de en medio para que encuentres un pasaje secreto.



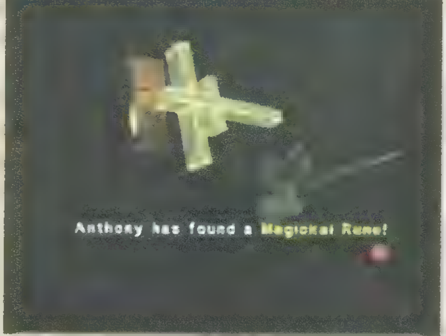
Encontrarás a tres zombies verdes aquí; uno de ellos tiene una Rune en su barriga, elimínalo rápidamente para que obtengas la Rune y despacha a los otros dos después para que puedas proseguir.

Más adelante, encontrarás a un monje que está siendo atacado por dos zombies, ayúdalo rápidamente. Puedes tomar la antorcha que el monje dejó caer. Si lo alcanzas a salvar, te dirá que el obispo pasó corriendo por aquí y que hizo que se le cayera la urna que llevaba. El monje te dará una espada de dos filos por ayudarlo.

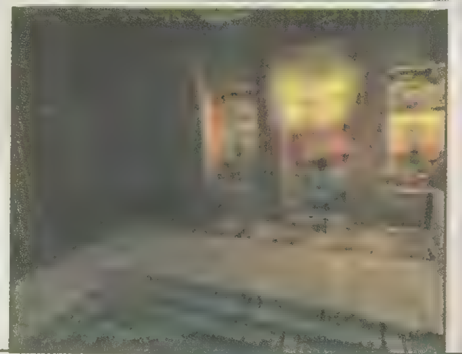




Ahora equipa la antorcha para que puedas iluminar el cuarto y puedas obtener las piezas de la Green Urn. Usa el comando Mix para que las pongas en un solo cuadrito de ítem. Continúa al siguiente cuarto, está detrás de una cortina, donde se incendió uno de los zombies.

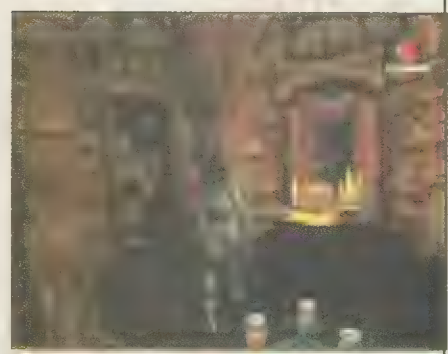


De aquí podrás ver a un zombie que está debajo de ti que tiene una Rune. Baja las escaleras y toma el Codex, ahora elimina al zombie para que obtengas la Rune, la cual podrás descifrar con el Codex que acabas de recoger: Magomor o Item; sal por la puerta que está hasta debajo de las escaleras.



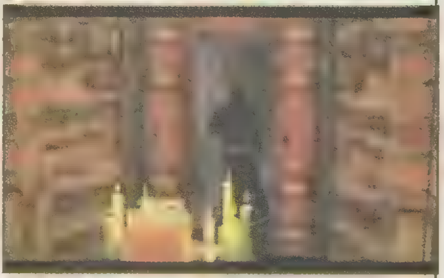
Aquí sufrirás más efectos del hechizo. En el siguiente cuarto encontrarás a tres zombies, uno de ellos es de color predominante. Después de que elimines a los zombies, agarra el Codex que está en medio del cuarto que te servirá para una de las Runes que recogiste anteriormente. También encontrarás, en el fondo del cuarto, una Red Urn llena con agua de la fuente cercana, tómala. Ahora usa la antorcha para que quemes el tapiz de la pared del fondo para que encuentres una puerta, úsala.

Mas adelante, después de eliminar a un solitario zombie, verás al obispo escapar por la puerta del fondo. Para poder activar el switch que está adelante debes usar las urnas. Encuentra el Codex que está cerca (Antorbok o Project) y sigue las instrucciones del juego para que realices el hechizo sobre las urnas azul y verde para que queden reparardas. Ahora ve a llenarlas de agua en la fuente que está dos cuartos atrás y sitúa las tres urnas llenas de agua en el switch para que lo activen y puedas continuar tu camino.



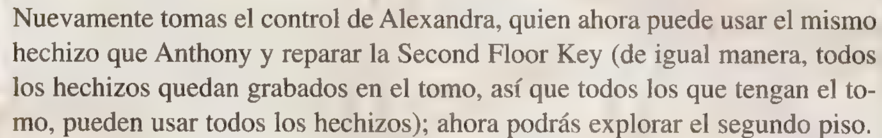


En el siguiente cuarto encontrarás al obispo. El te agradecerá por regresar el Tomo y te atacará; elimínalo a él y a los dos zombies de color predominante. Ahora podrás obtener la Bishop's Key que dejó caer y regresar un buen tramo lleno de enemigos (algunos nuevos) hasta llegar al salón principal del monasterio; usa la Bishop's Key para que abras la puerta.



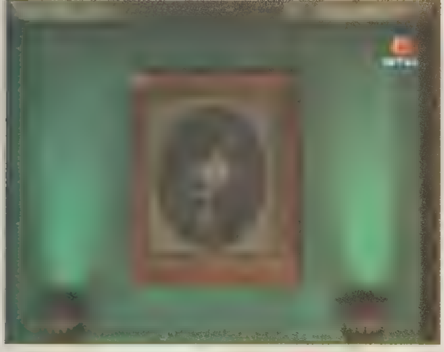


Dentro del cuarto, Anthony encuentra que Carlomagno está muerto. Sintiendo que el poder del hechizo se acaba, se inca junto a su amo. El monje que está junto lo insulta y amenaza diciendo que todos sufrirán el poder del Antiguo, dicho esto, una criatura sale del pecho del monje...



Nuevamente tomas el control de Alexandra, quien ahora puede usar el mismo hechizo que Anthony y reparar la Second Floor Key (de igual manera, todos los hechizos quedan grabados en el tomo, así que todos los que tengan el tomo, pueden usar todos los hechizos); ahora podrás explorar el segundo piso.





En el segundo piso podrás notar algo que sigue tus pasos. Si vas a la parte Este, encontrarás una recámara. También podrás encontrar en distintos lugares cartuchos para revólver .36, lamentablemente no tienes uno. También está el baño (algo indispensable en cualquier mansión), en este cómodo lugar encontrarás una página del diario de tu ancestro, Maximilian, ya que estás aquí, checa dentro de la tina...

Ahora regresa al pasillo y ve al ala Oeste de la mansión, en donde verás una aparición de tu ancestro, Maximilian Roivas, camina a la pared para que encuentres una puerta; aunque todavía no podrás abrirla.



Al final del corredor hay una extraña barrera frente a un vitral, pero todavía no podrás hacer nada, solamente recuerda dónde está cada cosa. Hay otras dos habitaciones, una está demasiado oscura y otra es una recámara, detrás de una de las pinturas de la pared hay una página que te llevará al cuarto capítulo, tómala y úsala.



Capítulo IV
The Gift of Forever



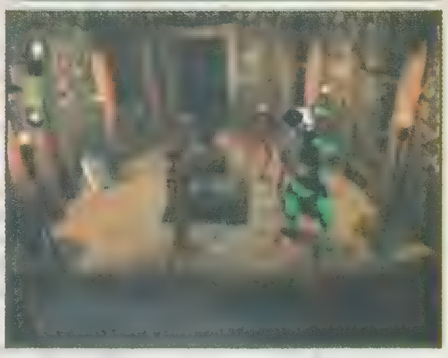
Un personaje más que ha sido elegido entre millones; Karim es un joven persa del año 565 A.D. quien, presa del amor de una dama de nombre Chandra, se avenutra en busca de un antiguo tesoro para ganar su amor. El busca en un desierto y llega a un círculo de rocas muy familiar, guiado por una voz; cuando llega, es teletransportado a un templo. Karim viene más equipado que los anteriores; cuenta con una Tulwar (espada persa), 19 Chakrams (anillos de metal afilados) y un talismán que lo puede sanar cinco ocasiones. Su Vida es alta y sus niveles de Magick y Sanidad es promedio. Su aventura comienza en el templo, donde hay varios zombies caídos, ve por la escalera.



Por si no te habías dado cuenta, estás en el mismo templo al que entró Pious Augustus, pero te encontrarás con un par de cambios, para empezar, una estatua nueva; agarra el Tome of Eternal Darkness. Elimina a los cinco Zombies y dirígete a la escalera. En el túnel encontrarás muchos enemigos rondando, cuando te acerques, dos zombies de color predominante se levantarán (obviamente no para saludarte). Una vez que los elimines, toma la Statuette del pedestal, continúa por el túnel y enfrenta a otros dos zombies predominantes (uno trae una Rune), ahora sube por la escalera.



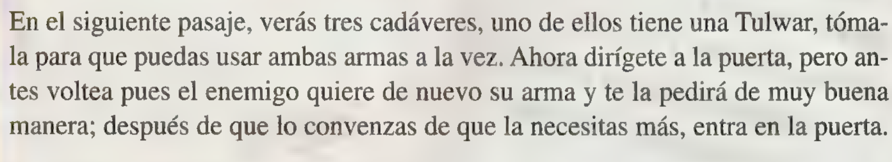
En el siguiente cuarto no hay zombies, verás un altar en medio con braseros. Hay tres switches, necesitas presionarlos al mismo tiempo para prender todos los braseros. Sitúa la Statuette en uno, ahora ve a la barrera de Rune que está del otro lado del cuarto; estas barreras se disipan si traes la Rune correcta, como el zombie te la acaba de facilitar, puedes bajar por la escalera que está del otro lado.



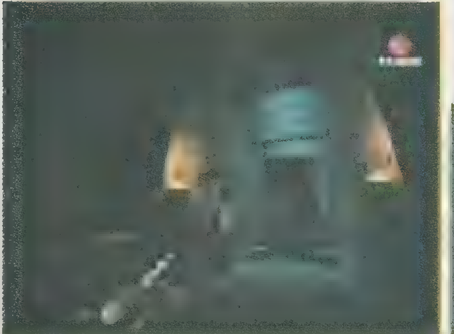
Abajo podrás tomar una antorcha y después escucharás una voz llamándote y cuando alcances el final del pasaje, encontrarás un cuarto con tres zombies color predominante, otra Statuette en un pedestal y un Codex en la pared. Este Codex es para tu segunda Rune, una vez que tengas todo y que elimines a los zombies, regresa.

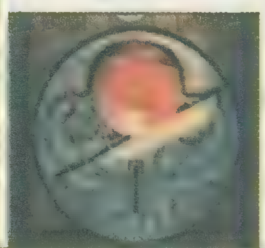


Ahora sitúa la Statuette en uno de los dos switches que quedan y párate en el tercero para que el altar se eleve, como un elevador, elimina a los enemigos y activa el elevador para que puedas bajar.



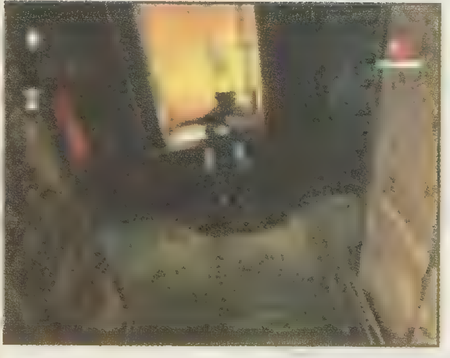
En el siguiente pasaje, verás tres cadáveres, uno de ellos tiene una Tulwar, tómala para que puedas usar ambas armas a la vez. Ahora dirígete a la puerta, pero antes voltea pues el enemigo quiere de nuevo su arma y te la pedirá de muy buena manera; después de que lo convenzas de que la necesitas más, entra en la puerta.





En este cuarto hay dos zombies predominantes y uno tiene un Bonethief dentro. Elimínalos y toma el pergamino del muerto que está cerca. Este es el hechizo Recovery, pero obviamente todavía te hace falta la Rune. Checa la puerta que está cerrada, necesita una gran cuchilla y tiene una inscripción en el cerrojo, que es del mismo color predominante; como no tienes la Rune necesaria, dirígete a la otra puerta.





En este cuarto hay tres zombies predominantes y una barrera de Rune que no podrás pasar por ahora. Sal por la otra puerta, en el siguiente cuarto enfrentarás a un enemigo que te dará una Rune y hay un Codex detrás del monstruo; este Codex es para la Rune que obtuviste hace rato: Santak o Self.



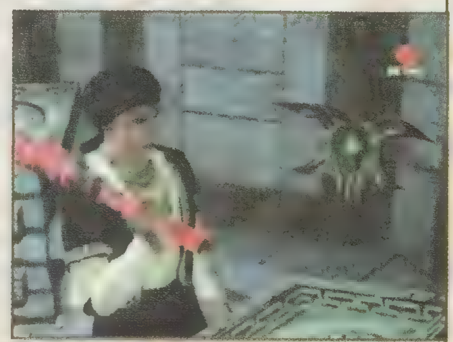


Ahora regresa al cuarto donde estaba la barrera, en donde encontrarás más enemigos, elimínalo y disipa la barrera; baja la escalera. En este cuarto verás un Codex, que te servirá para la Rune que traes, Narokath o Absorb para que completes el hechizo con el que podrás recuperar tu Vida. Ahora dirígete a la puerta que no está bloqueada.

En ese bloque hay una pieza de metal, es una espada Ram Dao, tómala y prueba su filo inmediatamnte con los siete zombies que te atacarán. Después aparecerán más zombies, incluyendo predominantes. Uno de ellos será más grande y fuerte, lo que te indicará que trae una Rune dentro; otros tendrán Bonethieves. Después de que hayas hecho limpieza de zombies aquí, chéca las marcas en las paredes y ahora sal del cuarto.

Regresa hasta el cuarto con la puerta del extraño sello. Una un hechizo con tu nueva Rune para que encantes tu Ram Dao y puedas usarla para abrir la puerta (debe ser del mismo color). Aquí dentro encontrarás a tres zombies, los que serán presa fácil de tu arma hechizada, elimínalos y continúa hasta la escalera y sube.

En este cuarto encontrarás a tres enemigos, elimínalos y sube la escalera. En el siguiente cuarto encontrarás varios enemigos y un Ruby Effigy en medio del cuarto, tómala y regresa bajando la escalera, ahora continúa tu camino pasando por encima de los bloques que tapan el camino. En el siguiente cuarto deberás enfrentarte a un enemigo muy fuerte, pero si hechizas tu espada y atacas una de sus cabezas por atrás, será más sencillo. Baja la escalera; en este cuarto sitúa el tomo de la mano de esqueleto para abrir la puerta, tómalo y avanza.





Ahora te encontrarás en el mismo cuarto que Pious estuvo hace siglos. Conforme avances, una barrera se irá cerrando atrás de ti y serás acosado por una horda de zombies que te darán una buena pelea, procura hechizar tu espada y retirarte a curarte si es necesario. Cuando hayas acabado con todos, un Artifact aparecerá en uno de los pedestales, trata de agarrarlo. Karim trata de tomar el Artifact, pero el espíritu de Chandra lo distrae. Ella le dice cómo murió traicionándolo, pero le pide que cuide el Artifact antes de que puedan estar juntos; a pesar de lo que siente, acepta.

Una vez más, Alex. Dirígete a la cocina (al Oeste del salón principal), como la puerta está sellada, encanta tu Gladius con el mismo color que el sello y úsala para abrir. Investiga y encontrarás una jarra, chécala y toma la página del siguiente capítulo que está dentro. Antes de empezar el siguiente capítulo, verás cómo Pious está llevando a cabo los últimos rituales para que su amo llegue a este mundo.

Ha terminado el Nintensivo de Eternal Darkness, al menos por este mes. Recuerda que puedes explorar aún más a tu antojo y checar todos los detalles que bien vale la pena, pues este juego está muy padre. En el siguiente mes continuaremos con este Nintensivo para que puedas enfrentarte a Pious y a su malvado amo; así que prepárate, porque la oscuridad vendrá...



Previo INTERNACIONAL

BEACH SPIKERS™



Una vez más la compañía Sega da de qué hablar, pero ahora en un ambiente más "playero" disfrutando de un buen panorama y sobre todo de un intenso torneo en "Beach Spikers" para el Nintendo GameCube. Así que si tú eres de aquellos que piensan que el Volleyball es muy burdo y que no tiene chiste, espera a que veas o mejor dicho a que juegues este sensacional título que estamos seguros será de tus consentidos.

En Beach Spikers, competiran 16 espectaculares participantes, todas ellas mujeres por supuesto que disputarán una extensa contienda para demostrar quien es quien en este deporte. Las participantes, vienen de todas partes del planeta como Brasil, Estados Unidos, Canadá, China, Japón, Italia, Francia y muchos otros países más de entre los que por supuesto destaca nuestro México lindo y querido.

Así que como puedes ver, este verano estará la mesa puesta para una sana competencia de Volleyball playero, ya que además de todo, hasta 4 personas podrán participar simultáneamente en el juego controlando a las bellas atletas en un modo de 2 contra 2, dichos encuentros, se llevan a cabo en escenarios sumamente variados, unos tendrán detalles alusivos a Sega, otros incluso todo el patrocinio de una refresquera.

Cada una de las participantes cuenta con una estadística particular con la que podrás basarte para conocer un poco las habilidades de cada equipo, de hecho, un punto interesante que podrás encontrar en este juego, es que puedes editar a tu personaje como el color de cabello u algunos otros detalles. Además de esto, también podrás mejorar tus técnicas y habilidaes en un modo de tutorial que te permitirá aprender todos los controles básicos y avanzados del juego para que rápidamente te conviertas en todo un profesional de Volleyball.

SEGA SPORTS

4 Jugadores

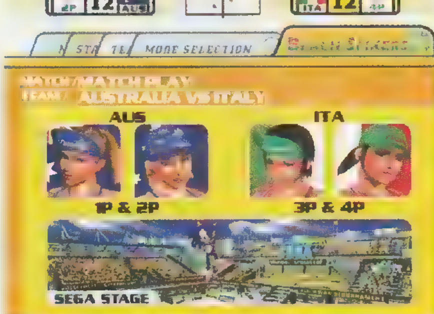
EVERYONE E ESRB

AM2

Deportes VolleyBall







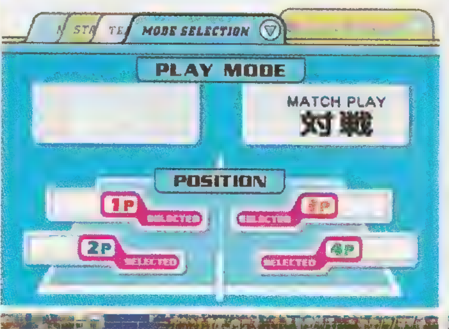




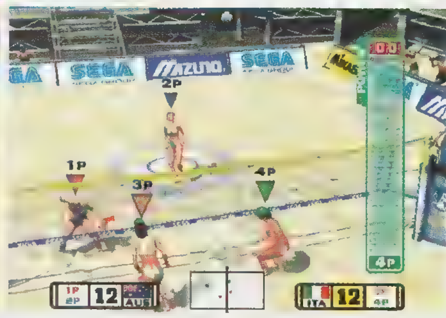
En este juego también se incluyen otras modalidades de juego de entre las que destaca el World Tour, Arcade y Exhibition, este último es simplemente para jugar partidos amistosos, sin embargo para las competencias entre amigos será la opción más solicitada. Así que con todo esto y mucho más, Beach Spikers promete ser uno de los juegos más demandantes para 4 jugadores en el Nintendo GameCube, ya que cuenta con la gracia de Sega Soccer Slam y el profesionalismo de cualquier juego de Volleyball.

Las gráficas son extremadamente buenas y todo en el juego luce muy nítido, los escenarios son grandes y cuentan con múltiples detalles que los hacen más vistosos, pero esto no es nada si lo comparamos con el magnífico Motion Capture con el cual la gente de AM2 programó el juego, ya que basta con ver unos segundos este juego en acción para notar que los movimientos de estas esculturales atletas son muy apegados a la realidad. En sí, este título te dará bastantes momentos de diversión ya sea que lo juegues solo o con 3 de tus amigos más, el modo de juego es muy sencillo y fácil de dominar por lo que no te debes preocupar por comandos complejos para servir o recibir la bola, ya que además, cuando sirves, aparece una barra vertical en la pantalla con la que podrás medir la fuerza de tu servicio, muy al estilo de lo que se maneja también en los juegos de Tennis. Y ya cuando la bola esté completamente en juego, notarás que aparecerán unos círculos en el suelo, permitiéndote checar en dónde será el lugar más probable donde caiga la bola.



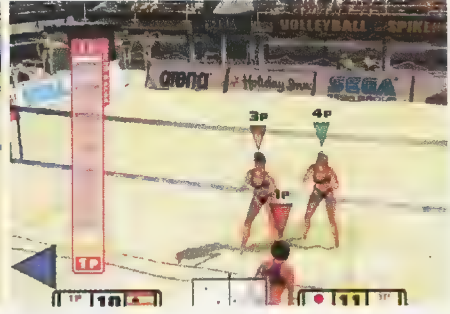




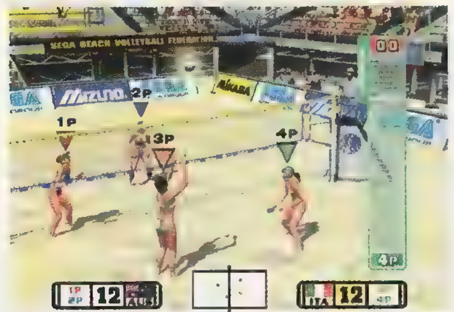






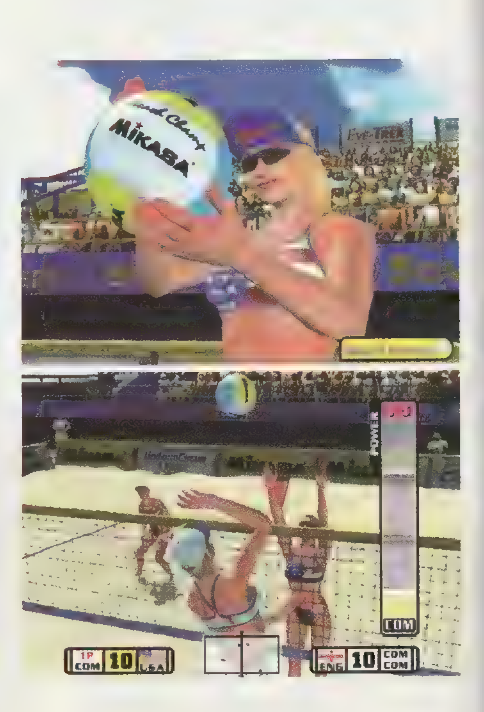


Beach Spikers como puedes darte cuenta, es muy práctico en todos los sentidos, hasta en el control, ya que sólo utilizarás el Stick y los botones A y B en todo el juego. De hecho, posees 3 tipos de servicios, ya sea que utilices el botón A o B solos, o en forma combinada (A+B) para hacer un mejor servicio, bloqueo o lanzamiento.



En definitiva, Beach Spikers es un juego que no puedes dejar de checar, no sólo por la gran variedad de personajes en existencia, sino por la sensación extrema de realismo que Sega ha generado en este juego, las gráficas como mencionamos anteriormente, son de lo mejor que hemos visto y el audio cuenta con bastante calidad y diversidad de voces, además de las variadas celebraciones que tiene cada equipo en este juego. Así que si quieres algo diferente para este verano, no dudes en checar Beach Spikers para tu GameCube.

No cabe duda que el GameCube ya está dando mucho de qué hablar con los juegos Multiplayer y bueno, después de tener la extraordinaria experiencia con el N64, ahora Nintendo con las cualidades del GameCube llegará a distancias inimaginables.
Este juego por ejemplo, es una gran opción para jugar en equipos y así disfrutar de un buen rato de diversión mientras compites con tus amigos. Esperemos que Beach Spikers llegue rápidamente a nuestro continente para proporcionarte más información sobre este título.



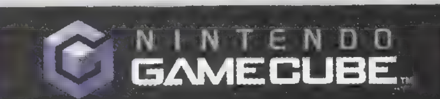

NINTENDO
GAMECUBE


EA SPORTS
MADDEN
NFL 2003
SEPTIEMBRE 2002
¡¡ El deporte de contacto vuelve
con mas fuerza !!


MADDEN
2003

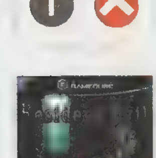
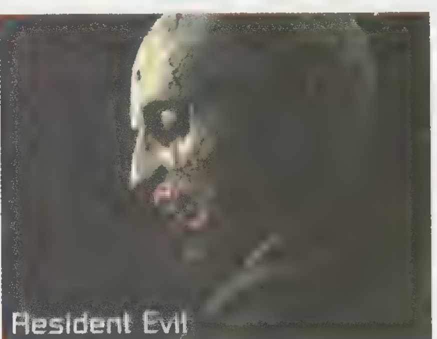
TOP 

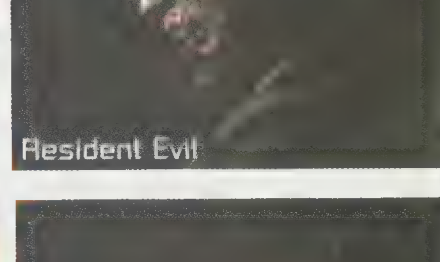
LOS MAS VENDIDOS

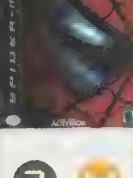





1 Eternal Darkness: Sanity's Requiem



2 Resident Evil



3 Spider-Man

4 Super Smash Bros. Melee
5 Bloody Roar: Primal Fury
6 NBA Courtside 2002
7 Sonic Adventures 2: Battle
8 WWE Wrestlemania X8
9 Agent Under Fire
10 Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II

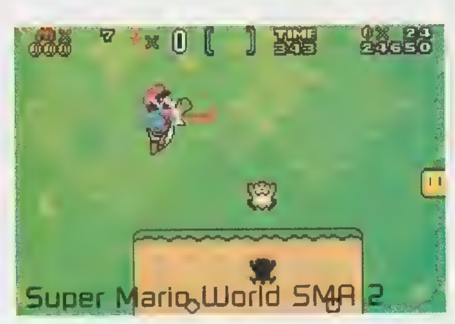

GAME BOY ADVANCE



1 Golden Sun



2 Disney´s Lilo & Stich



3 Super Mario World SMA 2

4 Advance Wars
5 Castlevania: Harmony of Dissonance
6 Spider-Man
7 Mega Man Battle Network 2
8 The King of Fighters EX
9 Tactics Ogre
10 Punch King

LOS MAS RECOMENDABLES



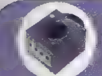

1 Super Mario Sunshine

Sin lugar a dudas, uno de los mejores juegos que hemos visto. Super Mario Sunshine combina muchos de los elementos y detalles de los Marios anteriores en una nueva aventura totalmente divertida y que nos mantendrá jugando por mucho tiempo, al tiempo que disfrutamos las excelentes gráficas.




2 Eternal Darkness: Sanity's Requiem

Para los que quieren algo más que el famoso Resident Evil, aquí tenemos este juegazo que no dudamos ni por un segundo en recomendarles. En este titulazo podrás disfrutar de una increíble historia, un buen concepto, un gran modo de juego y un genial Voice-Acting que te pondrán los pelos de punta.





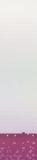
3 Capcom Vs SNK 2 EO

Por fin podemos echar la Reta y disfrutar de este épico y estruendoso choque de los dos titanes del género de peleas: Capcom y SNK en nuestro poderoso Game Cube. Si buscas un juego con muchos personajes, poderes, súpers, combos y mucha acción, ¡simplemente no puedes dejarlo pasar!




4 Resident Evil

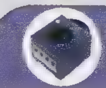
Este gran clásico bajó de posiciones no por ser malo, al contrario, es una increíble experiencia con gráficos fuera de serie; solamente que sus contendientes son de lo mejor. Aún así, Resident Evil cuenta con muchos detalles como para quedarse a un lado. Si te gustan los juegos más serios, checa este clásico del terror.






5 Tactics Ogre GBA

Claro que también hay juegos muy buenos para los amantes de la estrategia y las batallas épicas. Tactics Ogre es una verdadera batalla que vale la pena que cheques, especialmente si eres fan de este tipo de juegos. Lo mejor de todo es que lo puedes llevar a todos lados y retar con un amigo.





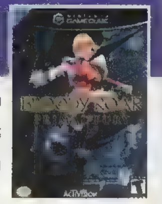
6 Spider-Man



El héroe arácnido más carismático mantiene su bien ganada fama y fortuna. En esta aventura, podrás columpiarte por los edificios, patear al Green Gobblin y llegar a tiempo para cenar con Tia Mae (sólo bromeamos). Si eres fan de los buenos juegos y/o de Spiderman, no lo puedes dejar de jugar.



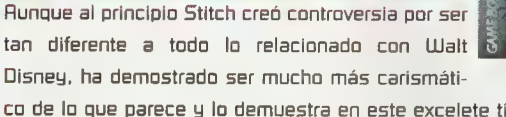

7 Bloody Roar: Primal Fury



Seguimos recomendando este excelente título para el Game Cube y es que en verdad está genial. Es una buena opción si te agradan los juegos de pelea más técnicos por su gran cantidad de movimientos, combos y personajes. ¿Checaste Los Retos del mes pasado? ¿Pues qué esperas para soltar lo salvaje que llevas dentro y demostrarlo?




8 Disney's Lilo & Stich GBA



Aunque al principio Stitch creó controversia por ser tan diferente a todo lo relacionado con Walt Disney, ha demostrado ser mucho más carismático de lo que parece y lo demuestra en este excelete título para el Game Boy Advance. Si te laten los juegos tipo Contra, te recomendamos mucho este juego que está a todo dar.





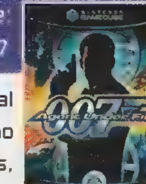
9 Golden Sun

Este genial título es simplemente imposible de dejar de recomendar. Si eres un apasionado por los RPG's y te laten las aventuras más allá de la magia y la imaginación, no puedes dejar de jugar esta grandiosa aventura épica en donde disfrutarás de muchos elementos, así como de increíbles gráficos.






10 Agent Under Fire: James Bond 007



El espía más famoso del mundo ha llegado al Game Cube en una aventura que, aunque no está basada en ninguna de sus películas, tiene todo lo necesario en una aventura de lo más realista. ¿Qué esperas para eliminar a los malos, salvar al mundo y recibir tu recompensa de una bella espía?



El control de los profesionales.

Por:
AXY



El futuro de los juegos En Línea

Hoy en día los juegos caseros han evolucionado mas allá de las expectativas que se tenían en comparación de las Arcadias gracias a la nueva tecnología, pero ¿cuál sería la siguiente evolución de los videojuegos caseros? La respuesta bien podrían ser los juegos "En Línea" y aunque las incursiones en ellos no han sido demasiado significativas, sí podemos decir que representa un futuro palpable y muy aprovechable para un sinfín de proyectos. Hasta la fecha se ha utilizado la conexión a Internet en algunos juegos simples para que dos personas extrañas puedan jugar un partido de futbol Americano (por dar un ejemplo), sin embargo hay otras compañías que han llevado sus proyectos más allá de lo que pensaban, casos como el de Phantasy Star Online que fue todo un acontecimiento en la consola de Sega y lo será aún más en el Nintendo GameCube. El hecho de entrar en un mundo virtual y llevar a cabo una gran aventura en donde te puedes topar con jugadores de todas partes del mundo es sencillamente impresionante y muy adictivo, ya que si lo deseas, puedes quedarte en la colonia espacial para platicar con otros jugadores, intercambiar armas u objetos, además de que la escenografía puede cambiar en fechas especiales como el día de San Valentín o en Navidad, pero esto ya los has visto o lo podrás experimentar con el Nintendo GameCube en los próximos meses.

Nintendo no es una compañía ajena a sistema de juegos en línea ya que en Japón, desde el Famicom (NES) se llegó a utilizar un módem para bajar juegos del servidor de Nintendo; El Satella System para el Super Famicom (SNES) también era un accesorio con el que te conectabas al servidor de Nintendo utilizando microondas para bajar actualizaciones de tus juegos (entre ellos se encontraban algunas extensiones del "The Legend of Zelda: A Link to the Past), así que este tipo de transferencia de datos no es nuevo para Nintendo, y estamos seguros que ellos se encuentran haciendo algunos proyectos para llevarlos a cabo con sus sistemas actuales.

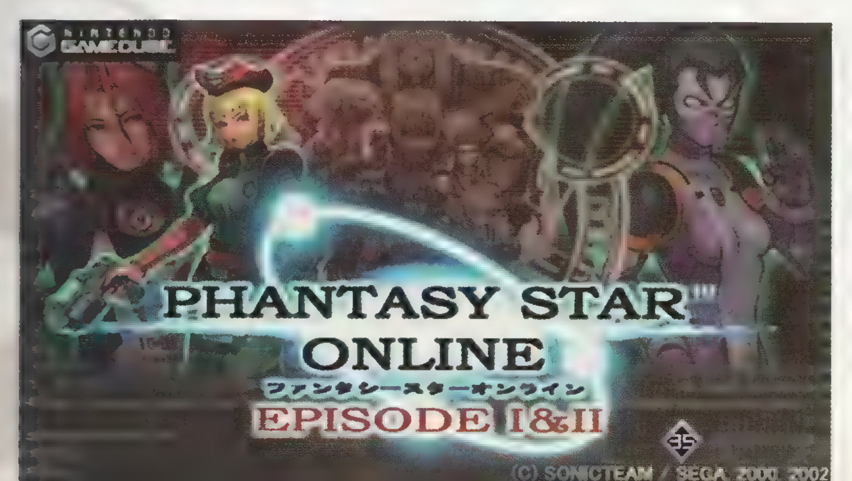


Desgraciadamente aún no hay anuncios oficiales de muchos juegos en línea para los sistemas de Nintendo, así que ¿por qué no fantasear un poco con lo que podría salir en algunos años? Uno de los conceptos que nos ha parecido increíble es el Mega Man Battle Network para el Game Boy Advance, así que imagínate que saliera un juego de esta saga en donde realmente te conectes a la red para destruir virus, hacer a tu Navi (personaje) único para que se diferencie de los demás jugadores que se encuentren en la red, platicar con ellos y formar equipos para vencer a los virus virtuales, comprar tarjetas de plástico y pasarlas por el E-Card Reader para obtener nuevos chips y mejoras para tu personaje, así que si Capcom se pone las pilas con esta historia alterna de Mega Man, estamos seguros de que podría hacer cosas sorprendentes y sin necesidad de inventar un pretexto vago para justificar la conexión a la red.

Otro de los juegos que podrían ser adaptados a la red sin problemas sería la famosa serie de Pokémon; imagínate todo lo que podrías hacer, entrar a coliseos virtuales e inscribirte para participar en ellos los fines de semana, entrar a tiendas virtuales donde no siempre encuentres lo mismo, ranchos de Pokémon para comprar algunos monstruos con entrenamiento básico, en fin, hacer del mundo de Pokémon, un universo en donde todos podamos convivir y tener una experiencia única y la mejor manera de utilizar un medio de comunicación sería el conectar el Game Boy Advance al Nintendo GameCube que ya está previamente conectado a Internet.

Imagínate que en unos años, salga un juego completamente nuevo de F-Zero que se pueda jugar en línea, ahora imagínate la base del F-Zero para el Nintendo 64 en donde los otros 29 competidores a los que tengas que enfrentar en cada pista sean jugadores de otros países ¡estaría increíble! Pero aquí hay un pequeño inconveniente, ya que tendrías que esperar a que se juntaran cierto número de competidores para que arrancara la carrera y lógicamente te tendrías que esperar entre uno y cinco minutos para que comenzara el juego. Aún así estoy seguro de que la competencia sería bastante aguerrida y llena de velocidad, algo que definitivamente valdría la pena la espera ¿no lo crees?

Otra de las especulaciones que tenemos en mente, es que en este momento Shigeru Miyamoto ya se encuentra trabajando en un juego de Mario (o tal vez Yoshi) con la posibilidad de conectarse a Internet para hacer una aventura única. Imagínate que puedas entrar en un mundo virtual en donde puedas unirte a otros jugadores para avanzar por diferentes niveles para derrotar a Bowser y toda su prole.



Tal vez no serían niveles demasiado grandes pero que cada vez que elimines a un enemigo, éste arroje monedas para que los jugadores se distraigan y se peleen por coleccionar el mayor número de monedas posibles. No estoy diciendo que sea como los minijuegos de Mario Party, ni mucho menos que tengas que adquirir cierto nivel para poder avanzar en los juegos como un RPG, si no que lo que avances dependa total y absolutamente de tu destreza con el control. Así de fácil, imagínate los cursos de Mario 64 con seis o siete clones de Mario que luchen por encontrar tesoros en lugares peligrosos como puentes colgantes, cuerdas, pero manteniendo el riesgo de caer al precipicio.

No cabe duda de que las posibilidades son infinitas y que dependerá mucho de la creatividad e ingenio de las mentes detrás de los juegos, quienes decidirán el futuro de los juegos en línea; lo único que nos resta por decir es que ojalá sea pronto y con cosas como los ejemplos que planteamos, para que disfrutemos en todo momento y en todo lugar de nuestros juegos preferidos. Nos veremos próximamente en una edición más del El Control de Los Profesionales con nuevas sorpresas y temas de interés para todos los seguidores de la gran N.
Hasta la próxima.

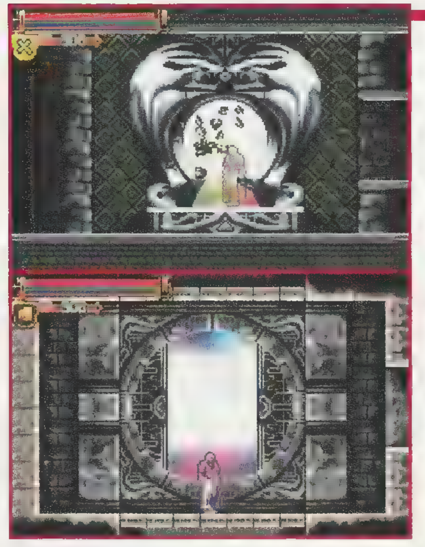


¡Claro que no podíamos dejar de dar Tips para este excelente título! Estamos seguros de que muchos caza-vampiros de corazón ya tienen bastantes cosas y tal vez ya hasta acabaron su cartucho, pero por si te faltó algo o bien, para aquellos que están atorados en algún sitio, aquí está todo lo que necesitan saber para dominar este grandioso título para el Game Boy Advance. Como siempre, te recomendamos usar estos Tips solamente en caso de emergencia o si de plano ya estás totalmente desesperado. Recuerda que lo más padre de un juego es terminarlo uno mismo con la menor ayuda posible, así que confiamos en que te esforzarás en terminarlo y consultar los Tips solamente en urgencias. Procura no desesperarte en ninguna circunstancia ya que, aunque algunas veces ya sepamos cómo encontrar algo o derrotar a un enemigo, es distinto saberlo que lograrlo; así que pon todo tu empeño y practica una y otra vez. Estamos seguros de que lo lograrás.

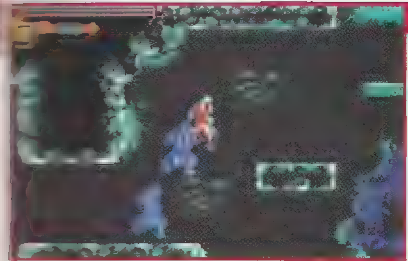
Juste Belmont

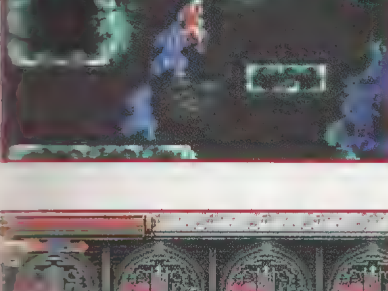
Como te comentamos en el número anterior, Juste Belmont es el heredero directo de la sangre del mismísimo Simon, quien derrotó a Drácula y liberó a Wallachia de su maldición hace aproximadamente cincuenta años. Juste es un personaje que cuenta con muchas habilidades ya clásicas, además de otras nuevas. Aquí están los movimientos básicos para que controles a este poderoso Belmont.

¿Dos Castlevanias?



Efectivamente, Castlevania es una encarnación del mal, por lo que cada vez adopta nuevas y distintas formas. En esta ocasión, Juste debe enfrentarse a un doble reto; después de que venzas al enemigo llamado Max Slimer, en Clock Tower, la muerte se aparecerá para darte buenas y malas noticias. Como no hay buenas noticias, pasamos a las malas; realmente son dos castillos los que deberás explorar. Ambos castillos están conectados por puntos de Warp para poderte mover de uno a otro. Al inicio de tu juego, podrás usar los Warps normales para transportarte en el catillo (también hay de estos Warps en el castillo B); pero cuando llegues a este punto, podrás encontrar nuevos Warps que podrás usar para transportarte entre un castillo y otro, llegando al mismo lugar al presionar Arriba. Si presionas abajo en los Warps múltiples, podrás ir a otro Warp ya abierto en el mismo castillo en el que estés.





Botón A: Salto

Cuando encuentres una de las reliquias, podrás dar un doble salto al presionar nuevamente A en el aire.



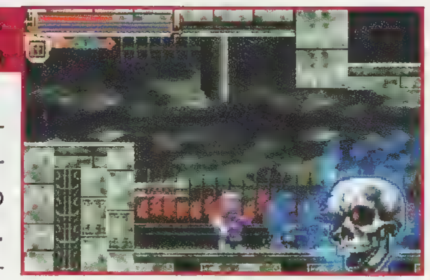
Botón B: Latigazo

A lo largo del juego podrás encontrar o comprar nuevas y diferentes puntas para tu látigo. Cada una le da una habilidad diferente como poder manipularlo en cualquier dirección al dejar el botón B presionado, dejarlo girando alrededor tuyo o cargar poder, por nombrar algunas.



Arriba + Botón B: Arma Secundaria/ Spell Book

Al presionar arriba y el botón B podrás lanzar las armas secundarias y si tienes libros de hechizos, puedes usar las combinaciones con este mismo comando.

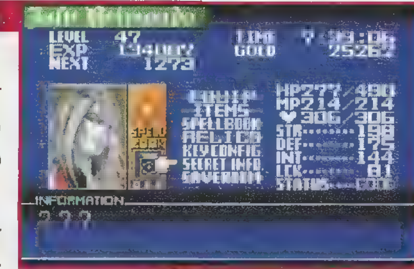


Botones L y R: Dash

Esta es una acción que no tenías en el título anterior de GBA. Ahora Juste puede avanzar o retroceder rápidamente, dependiendo de la dirección a la que estés mirando.



Cuando te topes con una puerta azul, te recomendamos que salves tu juego, ya sea por medio de la Pausa o bien, regresando al Save Point para que llenes tu energía y tu magia; porque significa que detrás de esa puerta hay un jefe listo para dar por terminado tu paseo por el castillo.



Start: Menu

En este menú podrás equipar a Juste, así como activar los Spell Books, las reliquias y otras cosas. También sirve como Pausa.

Select: Mapa

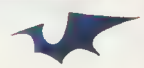
Esta opción muestra el mapa con todo lo que has avanzado. Si ya obtuviste ambos mapas, podrás checarlos en este mismo menú.

Tiendas



Las tiendas están situadas en varios lugares de ambos castillos. Aquí podrás gastar todo el dinero que recolectes durante tu jornada para adquirir armamento, ítems y accesorios. Recuerda que el dinero puede ser conseguido de enemigos, velas (y similares) y de venderle al tendero las piedras preciosas que encuentres. Lo que sí te recomendamos es que no te gastes todo tu dinero comprando todo lo que tenga el tendero, procura ahorrar para que compres específicamente los mejores ítems y armas para que no pierdas tiempo comprando cosas que después no vas a usar. Procura comprar muchas botellitas de vida y de las que te recuperan la magia, las vas a necesitar.





Spell books

Los libros de hechizos sirven en combinación con las armas secundarias. Se usan con la misma combinación de botones que al arrojar dichas armas y consumen magia en lugar de corazones. Cada combinación de libro/arma tiene un efecto diferente y una manera distinta de atacar; así que deberás probar todas las combinaciones para poder elegir cuál te acomoda mejor. La diferencia de los libros con las cartas del Circle of the Moon es que los libros se localizan en cuartos ocultos o después de vencer a un jefe, lo que hace que des menos vueltas para encontrarlos, pero que sea más peligroso obtenerlos.

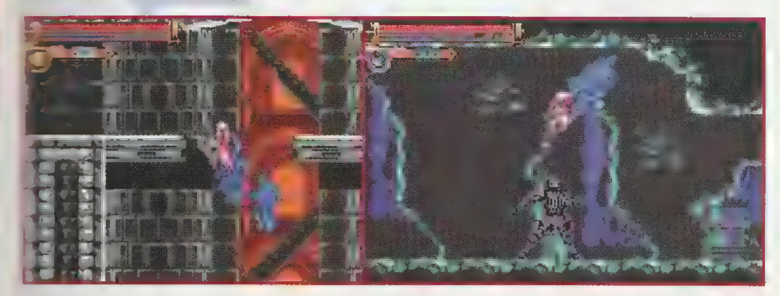


Reliquias

Las reliquias de Drácula son de gran ayuda para tu misión. Ellas te proporcionarán diferentes habilidades y otros efectos; por ejemplo, el Monster Tome te ayudará a identificar a los enemigos. Las reliquias que necesitarás para terminar este juego se encuentran indicadas en el mapa.

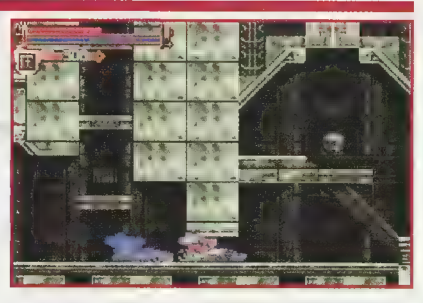
Sylph feather

Esta es una reliquia muy útil, ya que te permite dar un doble salto (A y después A en el aire). Con esta habilidad puedes alcanzar algunos lugares que antes no podías y puedes enfrentar más fácilmente a tus enemigos. También puedes dar una patada al presionar Abajo + A después del segundo salto.



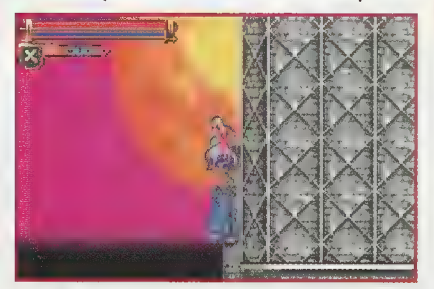
Lizard tail

Con esta reliquia podrás usar una barrida (Abajo + A) que te permitirá pasar debajo de lugares estrechos. También te sirve para esquivar ataques y golpea al mismo tiempo.



Griffin's wing

En ocasiones, las cosas estarán muy lejos del alcance incluso para el doble salto. Cuando esto suceda, esta reliquia te será de gran ayuda; con ella podrás lanzar a Juste hacia arriba con gran fuerza y alcanzar casi cualquier lugar (marca de Abajo hacia Arriba, no tiene que ser muy rápido), puedes marcar esta secuencia una detrás de otra para alcanzar lugares más altos.



Llaves

Hay tres llaves que debes encontrar durante el tour por el castillo del Conde; estas llaves son muy necesarias para poder progresar en tu camino.

Floodgate key

Esta llave te sirve para drenar el agua que está en una cámara cercana al Griffin's Wing.



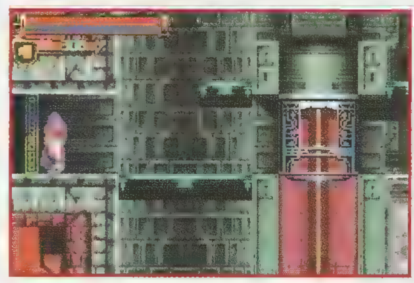
Skull key

En todo Castlevania hay puertas selladas que no puedes abrir sin la llave adecuada. La Skull Key te sirve para abrir las puertas que tienen una calavera de símbolo y para el diario personal de Panteón (ja, ja, ja,).



Lure key

Para las puertas que brillan, debes usar esta llave. Está debajo de uno de los Warps en el castillo B.



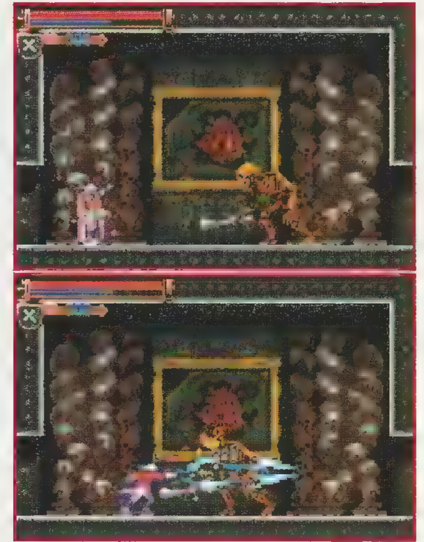




Items necesarios

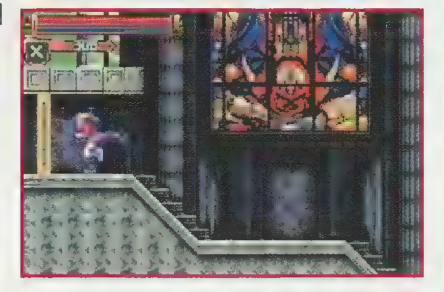
Crushing stone

Esta es una punta especial para tu látigo; con ella, puedes cargar poder para lanzar un ataque bastante fuerte. Además de causarle un gran daño a los enemigos, es necesario pues con él puedes romper las puertas de piedra que bloquean algunos caminos.



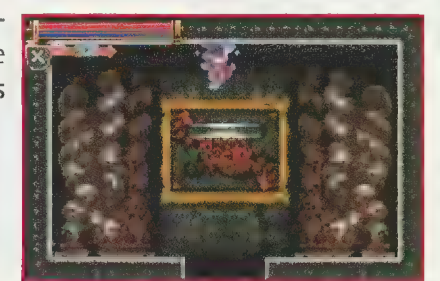
MK's bracelet

Este brazalete lo obtienes de tu amigo Maxim en una parte del juego; con él, puedes abrir una puerta en la parte más alta del castillo.

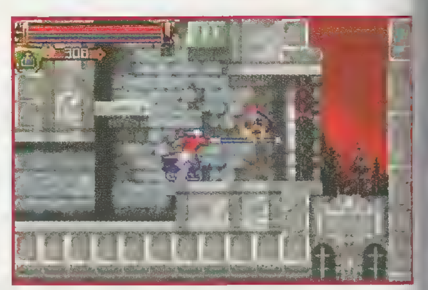


Crushing boots

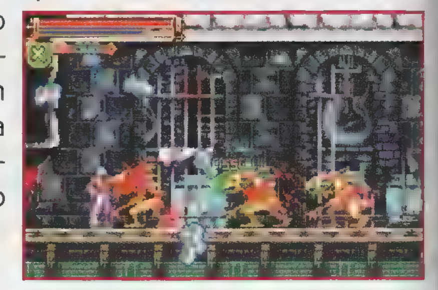
Estas poderosas botas se pueden combinar con la Griffin´s Wing para poder romper puertas de piedra que están en los techos de algunos cuartos.



Cuando encuentres un lugar en donde te den mucho dinero o un buen ítem como esta bolsa de $400, sal del cuarto y vuelve a entrar para que aparezca de nuevo. Esta es una técnica ancestral para obtener puntos, vidas, energía, etc; que sirve en muchos juegos en donde los enemigos y los ítems vuelven a aparecer cuando salen de la pantalla o regresas al mismo cuarto. Trata de ver en qué momentos se puede utilizar para que saques el mayor provecho de esto.

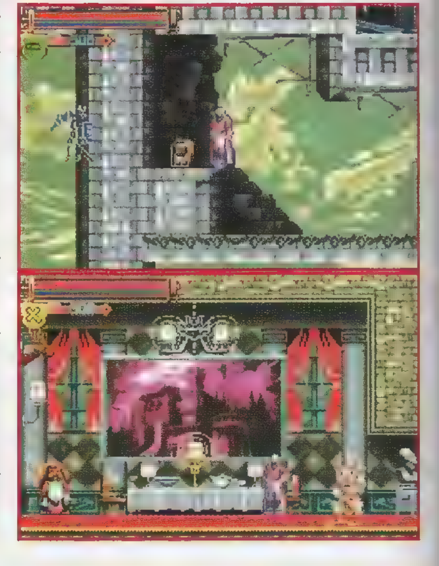


Otra manera de aprovechar el Tip anterior es para obtener más experiencia. Encuentra un lugar donde los enemigos sean abundantes y elimínalos, sal del cuarto y repite la operación las veces que consideres necesario. Recuerda que en este tipo de juegos es recomendable que consigas un buen nivel de experiencia para que puedas hacerle frente a los jefes sin tanto problema.



Juste, el decorador

Hay unos cuartos en alguna parte de ambos castillos en los que podrás colocar todos los ítems que no sabías para qué son ni les encontrabas ninguna utilidad, como las pinturas, espejos y candelabros. Con ellos podrás decorar a tu gusto estos cuartos; pero no creas que es algo esencial para terminar el juego, es simplemente un objetivo opcional.



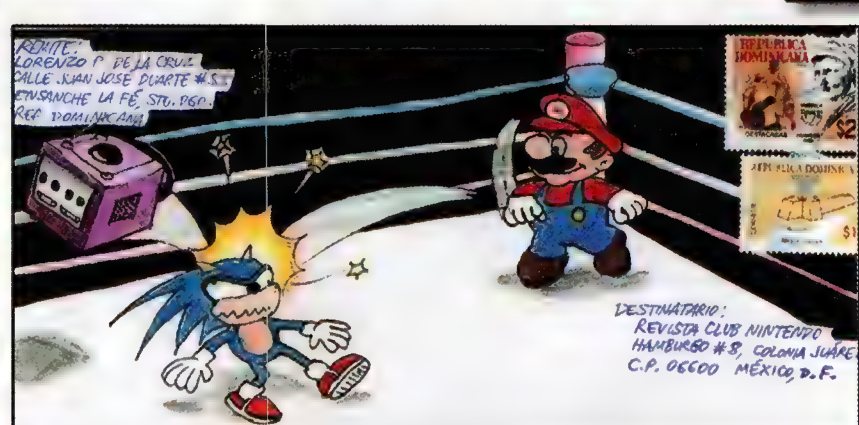
Pues bien, llegamos al final de estos tips... al menos por este mes. Esperamos que te sean de gran utilidad y que te ayuden a encontrar cosas nuevas y que te inspiren a terminar este grandioso juego. En el número siguiente continuaremos para que termines con la amenaza del Conde más popular de los videojuegos.

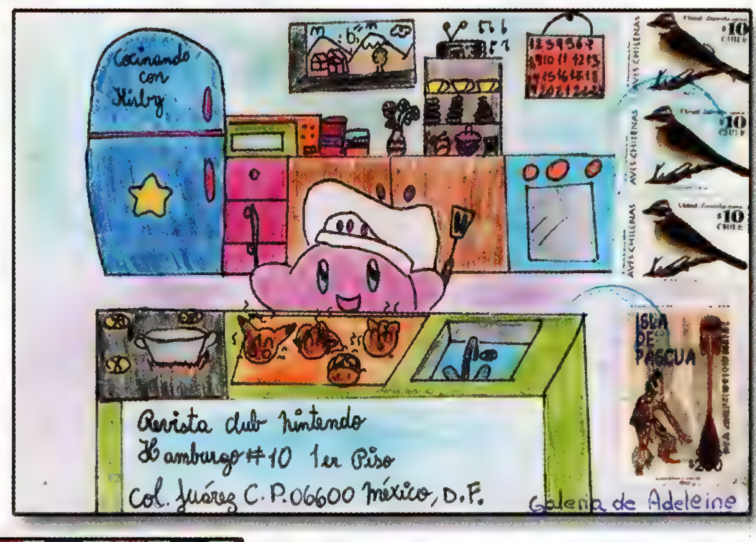
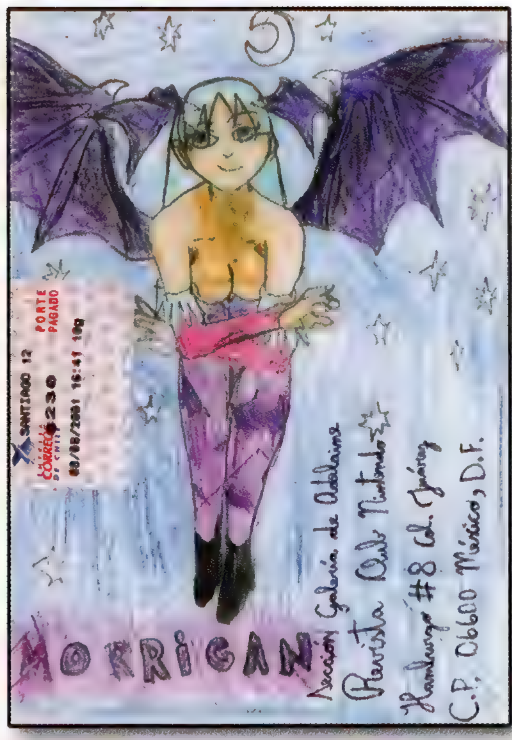
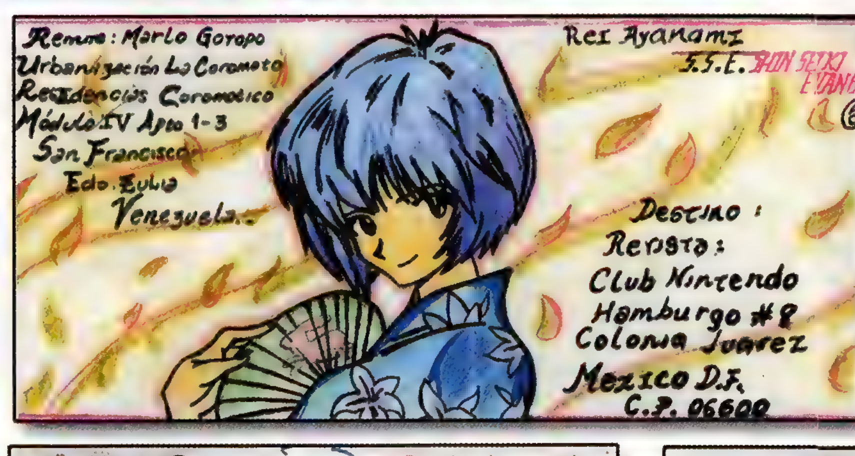

MEGAMAN BATTLE NETWORK 2
CLUB NINTENDO
CAPCOM


Remitente:
Gabriel Francisco
13 años

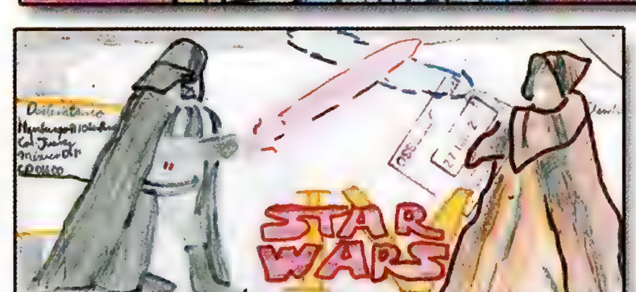
Las Chicas
Superpoderosas
CORREO AEREO VIA AIR MAIL
Club Nintendo
C.P. 06600 Mexico D.F.

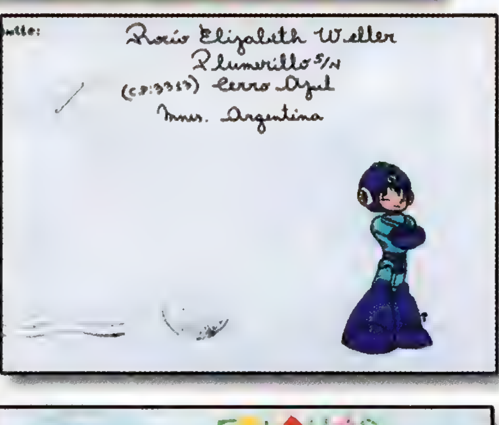
SANTIAGO_30
FORTE
PAGADO
CARTA PRIORITARIA
CORREOS DE CHILE

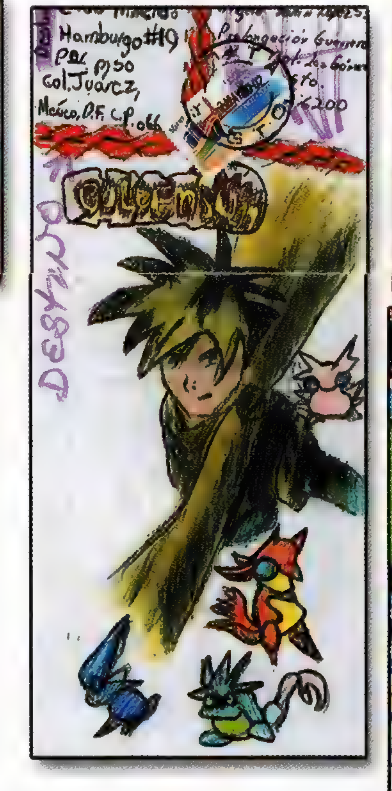
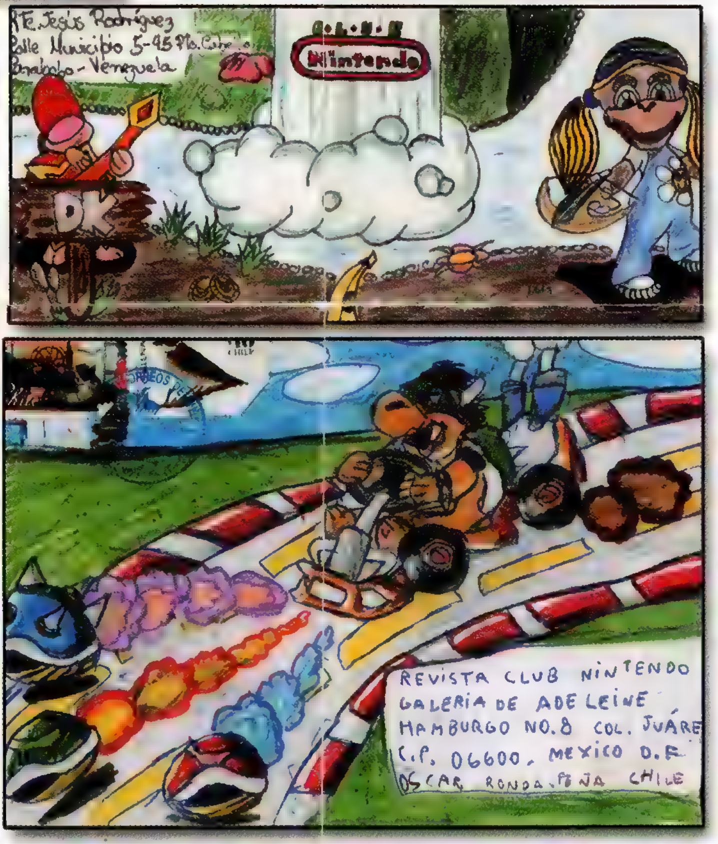
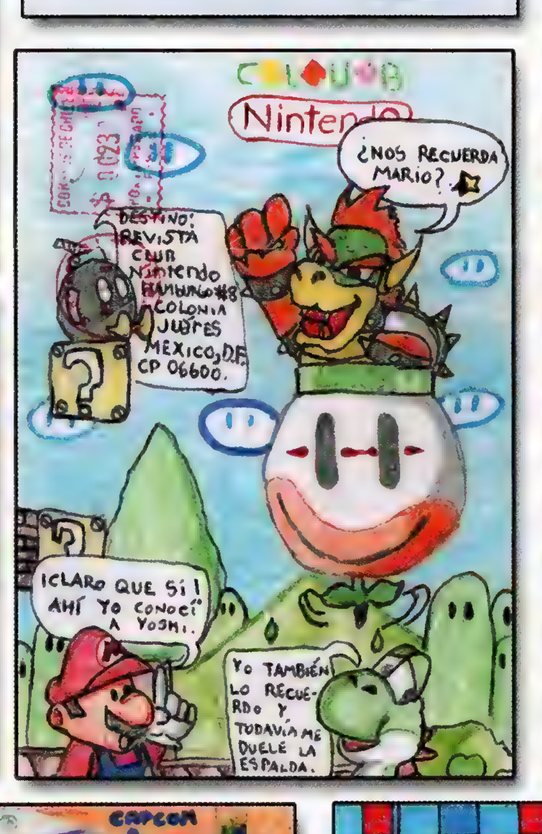
LIMA - PERÚ
correo aereo · by air mail

DESTINATARIO:
REVISTA CLUB NINTENDO
HAMBURGO #8, COLONIA JUAREZ
C.P. 06600 MÉXICO, D.F.

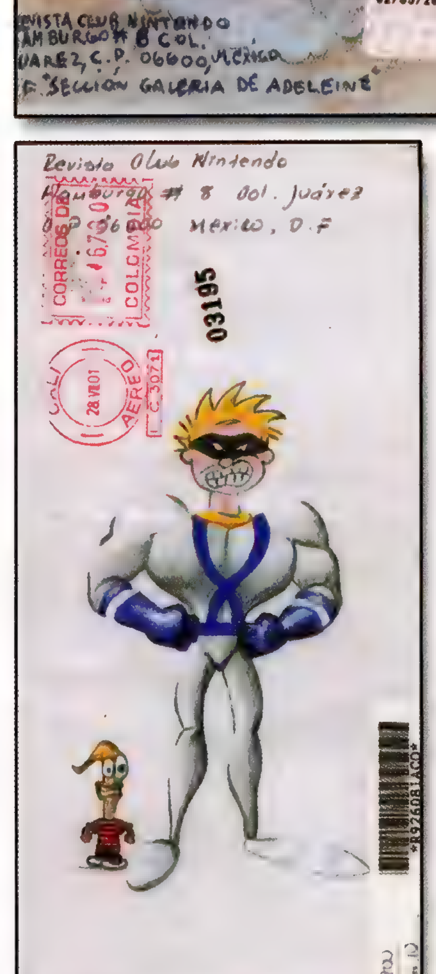
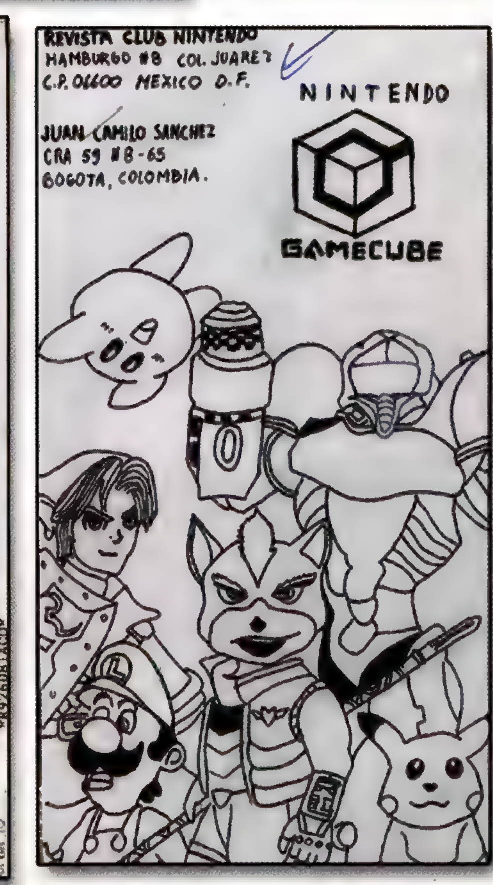
Colombia
REGISTRO POSTAL
CARTAS
CA09-0219
AUTORIZADO POR SEPOMEX
Revista Club

Cocinando con Kirby
ISLA DE PASCUA
Revista club Nintendo
Hamburgo #10 1er Piso
Col. Juárez C.P. 06600 México, D.F.
Galería de Adeleine

MORRIGAN
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.

Remite: Marlo Gorapo
Urbanización Los Coromoto
San Francisco
Edo. Zulia
Venezuela
Rei Ayanami
Destino:
Revista:
Club Nintendo
Hamburgo #8
Colonia Juarez
Mexico D.F.
C.P. 06600

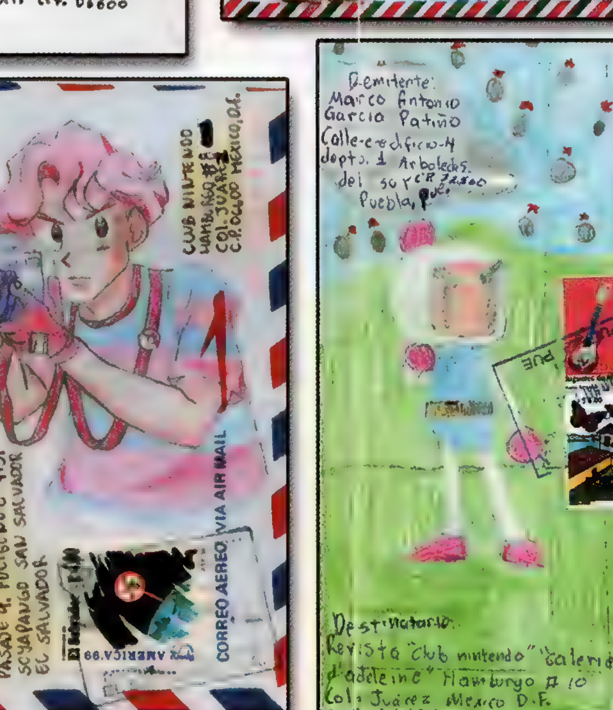
Pokémon


STAR WARS

Destino :
Revista Club
Nintendo
Hamburgo #8
Col. Juárez
C.P. 06600
Mexico D.F.
Venezuela

Rocío Elizabeth Weller
Cerro Azul
Argentina



DESTINO

Nintendo
DK
REVISTA CLUB NINTENDO
GALERIA DE ADELEINE
HAMBURGO NO. 8 COL. JUÁREZ
C.P. 06600, MÉXICO D.F.

Nintendo
¿NOS RECUERDA MARIO?
DESTINO:
REVISTA
CLUB
NINTENDO
COLONIA
JUÁREZ
CP 06600
¡CLARO QUE SÍ!
AHÍ YO CONOCÍ A YOSHI.

SAN FERNANDO
CORREO AEREO
Revista
Club Nintendo

Revista Club Nintendo
México, D.F
03195

REVISTA CLUB NINTENDO
HAMBURGO #8 COL. JUAREZ
C.P. 06600 MEXICO D.F.
JUAN CAMILO SANCHEZ
BOGOTA, COLOMBIA.
NINTENDO
GAMECUBE

Yoshi
y
Baby
Mario

CORREO AEREO VIA AIR MAIL

CAPCOM
CARTA PRIORITARIA
INTERNACIONAL
CORREOS DE CHILE
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col

VILLA ALEMANA
FORTE
PAGADO
REVISTA CLUB
NINTENDO
YOSHI
PARA GAME CUBE
¡ESTA BUENO!
SECCIÓN GALERIA D'ADELEINE

VIA AIR MAIL
El Salvador


MARIO
ADVANCE
México, D.F.

CORREO AEREO VIA AIR MAIL

Destinatario:
Revista Club Nintendo "Galería d'Adeleine" Hamburgo #10
Col. Juarez Mexico D.F.

el ojo del cuervo

Por: Crow

Qué pasó chavos, ya estoy otra vez aquí en este mes patrio para traerles nueva información que como siempre espero sea de su completo agrado. Pero antes que nada quiero agradecerles a todos ustedes por sus comentarios que me han mandado vía mail y carta que me sirven mucho para darles la información que ustedes quieren ver en esta sección. Así que empecemos una vez más con "El ojo del Cuervo" donde ahora tomaré como tema principal uno de los héroes más hilarantes de todos los tiempos y que muchos de nosotros hemos tenido la oportunidad de conocer en juegos para el SNES, Game Boy y N64, y claro, me refiero a "Earth Worm Jim".

Este curioso personaje vio la luz por allá del año 1994 en un juego de video que se titulaba Earth Worm Jim por parte de la compañía Shiny Entertainment, que lidereada por el gran Dave Perry hicieron este juego. Pero en este punto sale una incógnita ¿Quién fue el creador de Earth Worm Jim? Y la respuesta es muy sencilla, ya que el el padre de este "gusano" fue nada más y nada menos que el talentoso Douglas Tennapel quien creó el concepto original, así como de crear a Jim y a los demás personajes.





Cuando salió este juego fue un verdadero parteaguas, ya que cuenta con una excelente animación y gran fluidez, pero sin lugar a dudas lo que caracterizó a Jim fue su humor muy marcado y los detalles tan curiosos o paródicos, por ejemplo uno de los que más me hicieron reir fue cuando Earth Worm Jim pide un taxi para salir del nivel en el que se encuentra. Pero eso no es todo, sino que hasta los personajes son bastante curiosos y con ciertos nombres muy fuera de lo cotidiano, así que ahora démosle una pequeña vista a algunos de los integrantes de este fenómeno como es EWJ y empecemos con el bando bueno.

La historia o el origen de Jim se basa en que un día como cualquier otro, un pequeño gusano llamado Jim huía de un ataque de un cuervo, mientras que en el espacio exterior Psycrow perseguía a un renegado que había robado una armadura indestructibe y con poderes inimaginables cuando de repente inició una gran batalla y la armadura cayó accidentalmente en un distante planeta llamado tierra. Y efectivamente, como quizá lo imaginaste, la armadura cae sobre Jim dándole poderes sobre humanos, además de grandes ojos y una boca. Así nació nuestro héroe Earth Worm Jim y desde entonces es perseguido por el caza recompensas Psycrow entre muchos otros villanos.





EARTH WORM JIM:

Un ser extraño con forma de gusano y con una fuerza superior a la de 10 humanos y el arsenal de una armada completa. Sus enemigos son la reina "Slug for a Butt, Evil the Cat, Psycrow y Bob the Killer Goldfish.



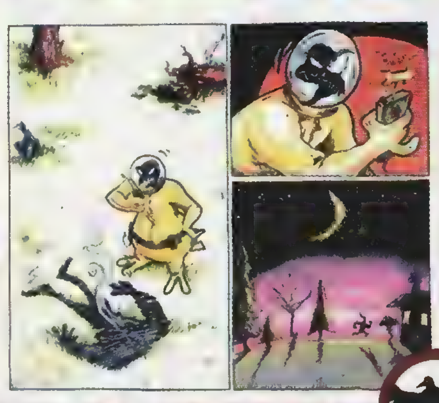
Y así como toda buena y tradicional historia tiene a sus princesas, Jim no se podía quedar atrás, por lo que en este juego también está la princesa de la que nadie sabe su nombre y no creas que es mentira, ya que aunque lo veas chistoso, ella se llama PRINCESS WHAT´S HER NAME. Esta simpática princesa es la hermana gemela "teóricamente" de la malévola Reina Slug For a Butt. Y cómo olvidar al pequeño cachorro amigo de Jim a quien llamaron PETER PUPPY, lo curioso en este perro es que tiene la característica de que se puede transformar de un amigable perrito a un voraz montruo destructor cuando lo lastiman o simplemente cuando se asusta. Otro de los puntos a favor de Peter, es que puede caminar en 2 patas así como hablar, por lo que se volvió un gran y fiel aliado de Jim.



Ahora prosigamos con el bando de los rudos =), aquí el villano de villanos era PSYCROW y de hecho nadie ha determinado sus orígenes dándole así un tono más misterioso. Psycrow hace gala de sus siniestras habilidades y persistencia, así como su mente maligna para perseguir a Jim. ¡Ah! pero uno de los más temibles villanos es BOB THE GOLDFISH "paródicamente hablando" ya que este pez, tiene una memoria que sólo le dura 4 segundos por lo que sus planes e intenciones no le funcionan mucho que digamos. Bob tiene el firme propósito de robarle su armadura a Jim para convertirse en el gobernante del universo.Y tampoco podemos olvidar al extraño Doctor Monkey For a Head quien es un científico loco que hace honor a su nombre, ya que tiene un mono por cabeza algo así como lo que se denomina como gemelos siameses unidos por la cabeza, pero aquí uno es un mono.



Por último mencionaré a la Reina Slug For A Butt, quien es como ya mencionamos, la hermana gemela de la princesa What´s Her Name, pero lo malo es que esta reina es la parte mala de ambas y por esta razón, trata también de derrotar a Jim creando un imperio de súbditos que le ayuden en su trabajo, ya que su intención es esparcir su imperio a través de todo el universo.





Ya hablamos un poco de los orígenes de Jim y de algunos de sus aliados y enemigos, pero ahora prosigamos con lo que nos trajo a que Jim fuera de quien hablara en esta sección y esto es la serie de animación que apareció allá en el año de 1995 y que tuvo tan sólo 2 años de vida, pero de cierta manera, esta serie fue una de las más adaptables que se han visto, ya que si recuerdas, las gráficas del juego son muy al estilo de la animación por lo que cuando salió en la TV la caricatura gustó mucho porque aunque no muy marcado, se seguía tomando el estilo original de las gráficas de Jim y su universo.



START

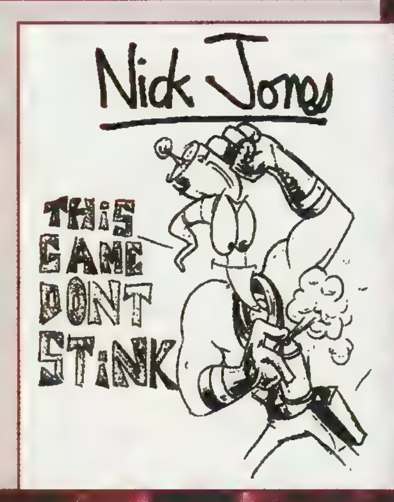
Una idea que se nos ocurrió para seguir con la sección de Start es algo que nos estuvieron preguntando algunos lectores: ¿Cuantas personas trabajan en un videojuego y qué hace cada una de ellas? Pues mejor que nosotros lo inventáramos preferimos preguntarle a quien a diario trabaja en esto, así es que el primero que tenemos es un programador... y no nos fuimos con cualquiera ¡escogimos a uno de los jóvenes programadores más picudos y que está más de moda: Nick "el Capitán de Códigos" Jones.

Nick Jones es el jefe de los programadores para juegos de Super Nintendo de Shiny Entertainment, la compañía que realizó el juego Earthworm Jim. Tuvimos la oportunidad de conocerlo y no resistimos las ganas de hacerle esta entrevista.





Haciendo un poco de memoria, anteriormente se publicó un reportaje de Shiny y Nick Jones (programador del juego) donde se mencionan bastantes detalles importantes de esta compañía y claro también de Earth Worm Jim. Esto fue en la revista año 4 número 4.







La serie animada fue tomada por parte de la gran compañia Warner Brothers y se dividió en 2 temporadas que constan de tan sólo 23 capítulos entre ambas y de hecho aquí en México fue transmitida por la televisión abierta donde curiosamente le llamaron "El terrícola Jim". Su primer capítulo fue llamado Side Kicked y salió al aire el 9 de septiembre de 1995 en E.U. y así siguieron muchos de los capítulos hasta llegar al último que fue llamado: "The Wizard of Ooze.



Esta animación contaba con una gran calidad en actuación de voz, ya que contaba con grandes talentos como Dan Castellaneta, quien además de darle voz a Jim también tiene entre su repertorio a personajes como Homero Simpson, Krusty el payaso entre otros más de los Simpson, además otros personajes como el abuelo de Arnold (Hey! Arnorld) así como el narrador de "Super Mario Brothers". Los demás diálogos eran dichos por Charlie Adler (Profesor Monkey For a Head), Jeff Benett (Narrador y Peter), Jim Cummings (Psycrow y Bob) entre otros, claro está que estas eran las voces en la versión original en Ingles.

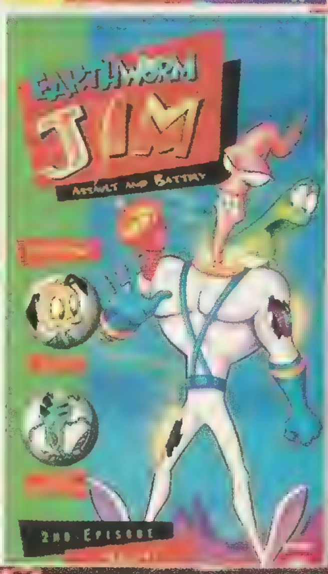




En mi punto de vista la animación fue bastante buena para su tiempo, contaba las curiosas aventuras de Jim y de toda la banda de villanos que trataban de derrotarlo. El doblaje fue cuidado muy bien para que fuera lo más fiel posible a lo de la versión original. Jim hacía gala de todas sus armas así como su Pocket Rocket. Lo malo fue que no tuvo muchos capítulos, por lo que siento que sí le faltó variedad, pero bueno, los pocos capítulos que salieron son muy entretenidos.

Además de todo esto, han salido innumerables cosas de Earth Worm Jim, como son los coleccionables e incluso las figuras de acción que estan bastante bien. Y por si fuera poco, también salieron videos extra para los seguidores de la serie animada, estos videos fueron por parte de Universal Studios e inclusive un comic generado directamente por la gente de Shiny Entertainment.





Ahora si me despido, espero que te haya gustado el tema de este mes y recuerda que tus criticas, comentarios, dudas, peticiones y demás, son más que bienvenidas en mi correo electrónico crow@nintendo.com.mx o a la clásica dirección Hamburgo # 10 Col. Juárez México D.F. C.P. 06600. Así que no queda más que despedirme deseándote que pases un buen día de la Independencia festejando a lo grande. ¡ Hasta la próxima edición !

Previo
INTERNACIONAL



Muchos de nosotros cuando jugamos la primera versión de Golden Sun nos sentimos atraídos por la gran calidad de gráficos y sobre todo la historia tan crusial que manejaba. Por lo que, estamos seguros que todos aquellos que jugaron la primera versión de este juego, estarán esperando con ansia la secuela, que para gusto y placer de todos, ahora te proporcionaremos un previo de lo que será Golden Sun 2 para tu Game Boy Advance.





Compañía



Compatible con

Jugadores

2 Jugadores

Clasificación



Desarrollado por



Memoria

128 Megabit

Categoría

RPG

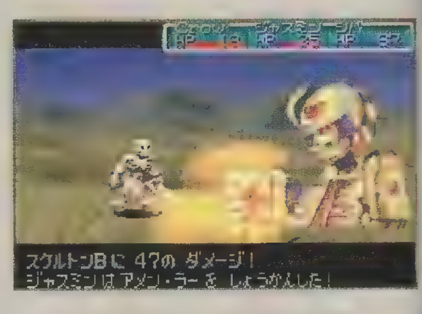
Lanzamiento

Pendiente

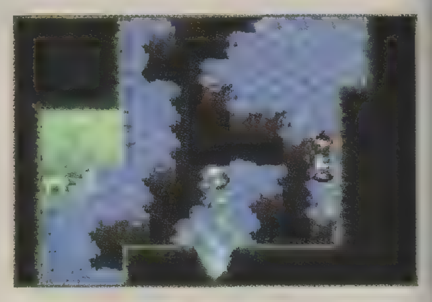
De entrada algo que nos impactó muchísimo a tal grado de quedarnos con la boca abierta, es que este juego es el primer título que es de capacidad de 128 Mega bit, lo que nos deja por entendido que es un juego espectacular y sobre todo que es más extenso que la versión anterior. Todo esto se da más por entendido una vez que inicias tu juego, ya que podrás notar mejoras en el juego, como es que cuando en el mapa caminas sobre las orillas del mar, dejas rastros de agua y en fin, una gran cantidad de detalles que hacen más vistoso a este título.

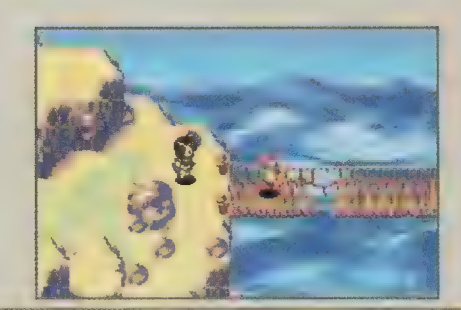


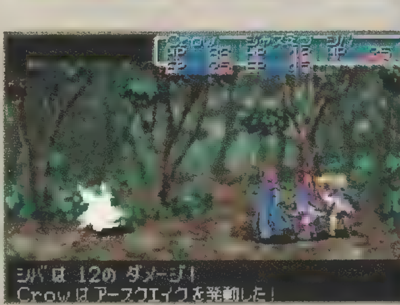
Como debes saber, Golden Sun 2 es la continuación de la versión anterior y da inicio justamente al mismo tiempo que terminas el primer juego, por lo que no es como en otros juegos que las continuaciones son alternas o que la acción se desarrolla con años o meses de diferencia entre una y otra. Este punto es bastante agradable, ya que una vez que terminas el primer juego mantienes la espectativa de qué es lo que ocurrirá con nuestros héroes en su aventura y todo esto se descifra con Golden Sun 2.

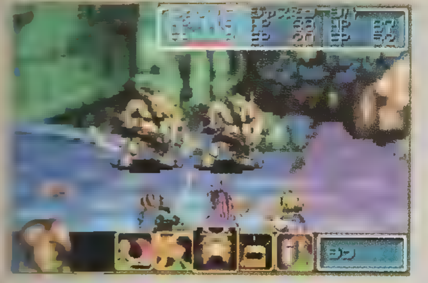


Además recuerda que quedaron cosas inconclusas en la versión anterior que serán resueltas ahora en Golden Sun 2, así como darle seguimiento a Felix quien ha desaparecido.

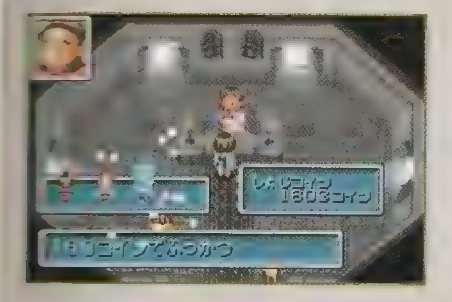


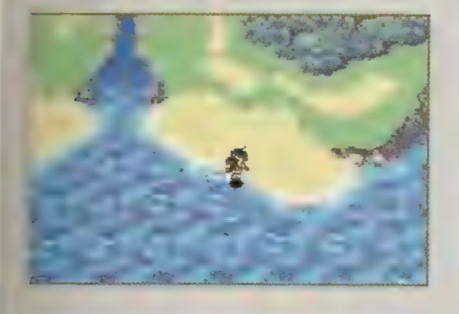








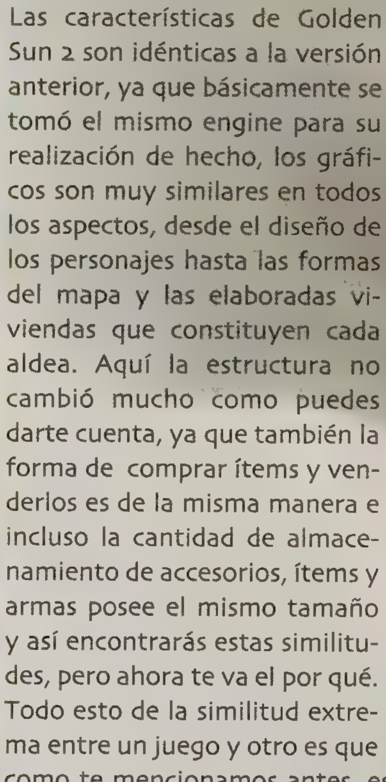






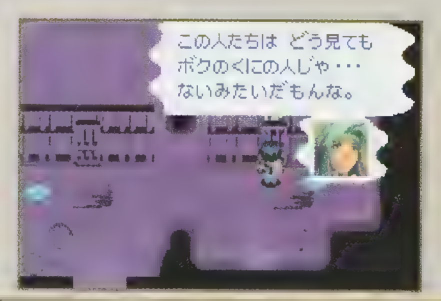


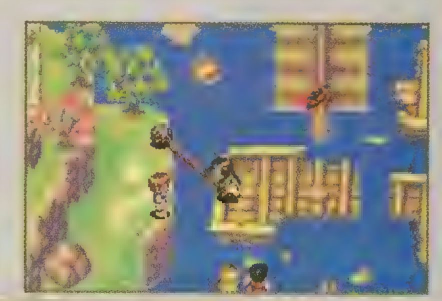


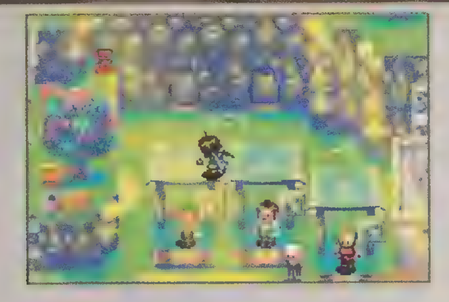


Las características de Golden Sun 2 son idénticas a la versión anterior, ya que básicamente se tomó el mismo engine para su realización de hecho, los gráficos son muy similares en todos los aspectos, desde el diseño de los personajes hasta las formas del mapa y las elaboradas viviendas que constituyen cada aldea. Aquí la estructura no cambió mucho como puedes darte cuenta, ya que también la forma de comprar ítems y venderlos es de la misma manera e incluso la cantidad de almacenamiento de accesorios, ítems y armas posee el mismo tamaño y así encontrarás estas similitudes, pero ahora te va el por qué. Todo esto de la similitud extrema entre un juego y otro es que como te mencionamos antes, es la continuación precisa de la historia, sin ningún segundo de diferencia y por lo tanto hubiera sido muy fuera de lo normal que las cosas en un mundo (por asi decirlo) cambiaran, por lo que es respetable que continúe con las tradicionales formas de compra/venta de ítems, gráficos y todo lo que envuelve al juego.

En esta aventura encontrarás a nuevos personajes y te reunirás con varios de tus antiguos aliados, logrando que así se dé origen a las nuevas aventuras en las que participarás en Golden Sun 2. Y si tu curiosidad era sobre los Djinn, si es que habían cambiado, si son los mismos o si hay nuevos y por supuesto, si tienen habilidades mejoradas, en este aspecto te podemos decir algo breve sobre estos peculiares personajes. Básicamente se conservan a los Djinn que conociste y en general mantienen la misma estrategia de combate, dándote poderes alternos para futuramente lograr invocar a los "summons" que como bien sabe,s son esos seres espectaculares que harán picadillo a quien se les ponga en frente, muchos han sido mejorados y ahora poseen nuevas habilidades para ayudarte en tu jornada.





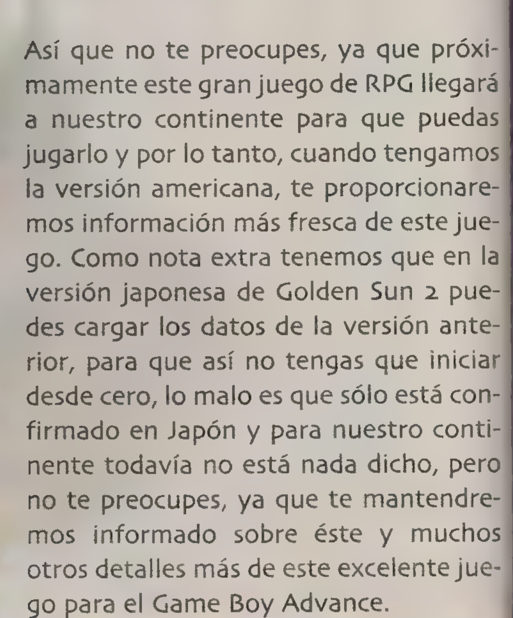




Algunas de las habilidades de las que te hablamos, te apoyarán en cuanto a transportación, es decir, habrá ciertos Djinn que utlizarás para viajar por los aires (Djinn aéreo) por los subsuelos (Djinn de tierra) y para los océanos (Djinn de agua) e inclusive un Light Djinn para viajar por el tiempo. Pero también se han agragado 3 nuevos tipos de Djinn que son: Dark, Light y Psy logrando así un total de 35 Djinns.

La historia de este juego es sumamente envolvente y más aún si jugaste y terminaste la pasada versión de Golden Sun, además este título podrá ser jugado por 2 jugadores así como se manejó en la versión anterior. La música es de una calidad sorprendente para un sistema portátil y bueno claro está que ocasionalmente es muy trillada y sencilla, pero en los momentos cumbres y en las peleas, encontrarás acción auditiva de la mejor calidad que hemos visto. No por nada Camelot se ha consagrado como una de las compañías desarrolladoras de software más trascendentes desde aquella ocasión cuando nos proporcionó Mario Golf de N64, logrando posteriomente más juegos de calidad y hace escasos 11 meses pudimos disfrutar de uno de sus títulos cumbres como Golden Sun y ahora todos tendremos la oportunidad de por fin conocer el desenlace de esta historia que a más de 1 fanático de los RPG sorprendió por su calidad, historia y gamplay, y a muchos muchos más por su excelente calidad de gráficos y los inigualables cinemas display.

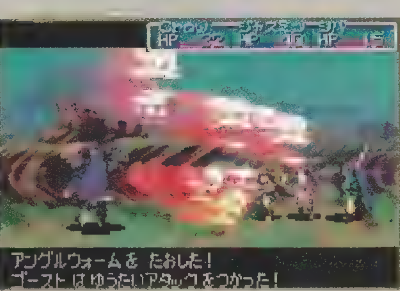






Así que no te preocupes, ya que próximamente este gran juego de RPG llegará a nuestro continente para que puedas jugarlo y por lo tanto, cuando tengamos la versión americana, te proporcionaremos información más fresca de este juego. Como nota extra tenemos que en la versión japonesa de Golden Sun 2 puedes cargar los datos de la versión anterior, para que así no tengas que iniciar desde cero, lo malo es que sólo está confirmado en Japón y para nuestro continente todavía no está nada dicho, pero no te preocupes, ya que te mantendremos informado sobre éste y muchos otros detalles más de este excelente juego para el Game Boy Advance.









¿Cómo puedo sacar las canchas ocultas en el juego de Mario Tennis parael N64? David Rigoberto Magallán

Para todos aquellos que tienen esta misma interrogante, a continuación les proporcionaremos los pasos a seguir para activar las canchas extra de este magnífico juego para el Nintendo 64, así que no se diga más y empecemos.

Bowser Court

Si quieres activar esta cancha, lo que necesitas es transferir a Bowser del N64 al Game Boy Color mediante el Transfer Pak y terminar el minijuego de Bowser en la versión de Mario Tennis para tu Game Boy Color y por último, transfiere la cancha a tu Nintendo 64.

Mario & Luigi Court

Para obtener la cancha de Mario y Luigi, termina la Mushroom Cup en Singles con Mario.

Peach Court

Aquí necesitarás de nuevo tu Transfer Pak, ya que para obtener esta cancha, necesitas terminar el minijuego de Peach en la versión de Mario Tennis Game Boy Color y posteriormente transfiere la cancha a tu Nintendo 64.

Super Mario Court

Termina el minijuego de Mario en la versión de Mario Tennis de Game Boy Color y posteriormente transfiere la cancha a tu Nintendo 64.

Donkey Kong Court

Para conseguir esta cancha, termina la Mushroom Cup en Singles con Donkey Kong.

Mario Brothers Castle Court

Si quieres esta cancha, necesitarás terminar la Star Cup en Singles y Doubles con Mario.

Piranha Plant Court

Para obtener esta cancha, debes completar perfectamente alguna cancha con cualquier personaje en la Piranha Plant Challenge.

Second Mario Brothers Court

Termina todas las copas en Doubles con Mario.

Wario Brothers Court

Termina todas las copas en Doubles con Wario.

Yoshi and Baby Mario Court

Termina la Mushroom Cup en Singles con Yoshi.

Yoshi and Birdo Court

Termina la Star Cup en Doubles usando a Birdo.

Waluigi Court

Transfiere a Waluigi de tu Nintendo 64 a tu Game Boy Color, termina el minijuego de Waluigi en la versión de Mario Tennis de Game Boy Color y por último transfiere la cancha a tu Nintendo 64.

Wario Court

Transfiere a Wario de tu Nintendo 64 a tu Game Boy Color, termina el minijuego de Wario en la versión de Mario Tennis de Game Boy Color y por último transfiere la cancha a tu Nintendo 64.

Yoshi Court

Transfiere a Yoshi de tu Nintendo 64 a tu Game Boy Color, termina el minijuego de Yoshi en la versión de Mario Tennis de Game Boy Color y por último transfiere la cancha a tu Nintendo 64.



¿Dónde consigo el Golden Scale en el juego The Legend of Zelda: Ocarina of Time? Emmanuel Piña Jiménez

El Golden Scale es un accesorio que te permitirá sumergirte en el agua por un lapso de 8 segundos, este ítem lo puedes encontrar en el Lago de pescar que se encuentra en una pequeña isla que está a uno de los costados del lago Hylia. Ya en el lago, trata de pescar un pez de gran tamaño que pase de las 15 libras para que te otorguen la Golden Scale, pero recuerda que tendrás que visitar este lugar como adulto ya que como niño, los peces que captures serán de menor tamaño.

¿Dónde consigo los botes en el juego The Legend of Zelda: Ocarina of Time?

El primer bote lo consigues cuando juntes todas las gallinas en Kakariko Village y las pongas dentro de la cerca, esto debes hacerlo como niño en Kakariko Village.

El segundo bote lo consigues cuando ganes el super Cuco Game en Lon Lon Ranch como niño.El tercer bote es el que contiene la carta de Rutto en el lago Hylia y tienes que ir como niño. El último bote, te será otorgado cuando juntes los 10 Big Poes y se los lleves al Poe Trader, esta vez como adulto.

¿Podrían poner en la revista para qué sirven en especial todos los anillos de Zelda Oracle of Ages / Seasons? Oscar Mendoza Ochoa

Hay un total de 64 anillos, algunos son exclusivos de Oracle of Seasons y otros sólo son encontrados en Oracle of Ages. Muchos anillos aparecerán en juegos linkeados con password, pero también podrás obtener algunos anillos en secuencias de cambio. Conecta 2 juegos con un Cable Link y habla con la serpiente azul en la cabaña de Vasu.

No.	Nombre	Descripción
1	Friendship Ring	Simboliza la amistad
2	Power Ring L-1	Hace a la espada y enemigos más poderosos
3	Power Ring L-2	Duplica el efecto del Power Ring L-1
4	Power Ring L-3	Triplica el efecto del Power Ring L-1
5	Armor Ring L-1	Hace que la espada y enemigos pierdan poder
6	Armor Ring L-2	Debilita a los enemigos más que el Armor Ring L-1
7	Armor Ring L-3	Debilita a los enemigos más que el Armor Ring L-2
8	Red Ring	Duplica el poder de tu espada
9	Blue Ring	Duplica tu capacidad para soportar daño
10	Green Ring	Espada más fuerte y enemigos más débiles
11	Cursed Ring	Espada más débil y enemigos más fuertes
12	Expert's Ring	Te permite atacar sin armas
13	Blast Ring	Incrementa el poder de las bombas
14	Rang Ring L-1	Incrementa la fuerza de tu Boomerang
15	GBA Time Ring	Sin uso en específico
16	Maple's Ring	Hace que Maple aparezca más seguido
17	Steadfast Ring	Te protege de impactos enemigos
18	Pegasus Ring	Duplica la duración de las Pegasus Seeds
19	Toss Ring	Te permite arrojar objetos a mayor distancia
20	Heart Ring L-1	Lentamente recuperas tu energía
21	Heart Ring L-2	Recuperas energía más rápidamente
22	Swimmer's Ring	Te permite nadar más rápidamente
23	Charge Ring	El Spin Attack carga más rápido
24	Light Ring L-1	Disparas rayos con tu espada con 2 corazones

No.	Nombre	Descripción
25	Light Ring L-2	Disparas rayos con tu espada con 3 corazones
26	Bomber's Ring	Te permite poner 2 bombas a la vez
27	Green Luck Ring	Reduce el daño de las trampas a la mitad
28	Blue Luck Ring	Reduce el daño de los rayos a la mitad
29	Gold Luck Ring	Reduce el daño de las caídas a la mitad
30	Red Luck Ring	Reduce el daño de los picos a la mitad
31	Green Holy Ring	Reduce el daño de la electricidad
32	Blue Holy Ring	Te protege de los rayos de los Zora
33	Red Holy Ring	Te protege de rocas pequeñas
34	Snowshoe Ring	Evita que te resbales en el hielo
35	Roc's Ring	Evita que caigas del suelo quebradizo
36	Quicksand Ring	Te protege de caer en los remolinos de arena
37	Red Joy Ring	Hace que las criaturas arrojen más rupias
38	Blue Joy Ring	Hace que las criaturas arrojen más corazones
39	Gold Joy Ring	Duplica la cantidad de ítems que puedes recoger
40	Green Joy Ring	Duplica los Ore Chunks cuando cavas
41	Discovery Ring	Te alerta del suelo frágil
42	Rang Ring L-2	Adhiere más poder a tu Boomerang
43	Octo Ring	Te conviertes en un Octorok
44	Moblin Ring	Te conviertes en un Moblin
45	Like Like Ring	Te conviertes en un Like-Like
46	Subrosian Ring	Te conviertes en un Subrosian
47	First Gen Ring	Hace que te veas como el Link original
48	Spin Ring	Hace que gires mas en un Spin Attack
49	Bombproof Ring	Evita que te dañen tus propias bombas
50	Energy Ring	Hace que el Spin Attack arroje los rayos
51	Dbl. Edge Ring	Da más poder a los Spin Attack
52	GBA Nature Ring	Sin uso en particular
53	Slayer's Ring	Simboliza tu poder como peleador
54	Rupee Ring	Simboliza la abundancia
55	Victory Ring	Simboliza tu Victoria contra Ganon
56	Sign Ring	Muestra que has destruido 100 señales
57	100th Ring	Muestra que has evaluado 100 anillos
58	Whisp Ring	Te previene de encantamientos
59	Gasha Ring	Hace que las Gasha Seeds crezcan mejor
60	Peace Ring	Hace que las bombas no exploten en tus manos
61	Zora Ring	Te permite nadar sin respirar
62	Fist Ring	Te permite atacar sin armas
63	Whimsical Ring	Ocasionalmente realizas ataques críticos
64	Protection Ring	Cualquier impacto siempre te restaura un corazón



¿Podrían decirme cómo obtener los secretos y passwords en Spiderman de Nintendo GameCube?
Carlos Trejo

Si recuerdas, en este juego se encuentra una opción de "Secretos" donde puedes activar o desactivar ciertas opciones para modificar tu juego, así que ahora te mencionaremos cómo las obtienes y para qué te sirven.

Unlimited Webbing: Con esto tendrás telaraña ilimitada y vaya que te servirá muchísimo para los niveles más difíciles. Para activar este secreto, necesitas juntar 50,000 puntos en total.

Pinhead Bowling: Este es un nivel de bonus en el modo de Training y te habilita para jugar a los bolos con Spiderman de una manera única. Para poder activar este secreto, necesitas ganar 10,000 puntos en el modo de historia.

Vulture CG Scene: Esta es una escena extra de Volture que no aparece normalmente en el juego, para activarla necesitas juntar 20,000 puntos en el modo de historia.

Shocker CG Scene: Al igual que la escena de Volture, Shocker cuenta con una escena inédita para el GameCube y para conseguirla necesitarás juntar 30,000 puntos en el modo de historia.

PASSWORDS	
Habilita todos los niveles	- IMIARMAS
Modo de cabezas grandes	-GOESTOYOURHEAD
Modo de primera persona	- UNDERTHEMASK
Spiderman pequeño	- SPIDERBYTE
Modo Matrix	- DODGETHIS
Juega como Thug	- THUGSRUS
Juega como un científico	- SERUM
Juega como Mary Jane	- GIRLNEXTDOOR
Juega como Knuckles the Thug	- KNUCKLES
Juega como Uncle Ben's Killer	- STICKYRICE
Juega como the Shocker	- HERMANSCHULTZ
Juega como un policía	- REALHERO
Juega como el Capitán Stacey	- CAPTAINSTACEY
Enemigos con cabeza grande	- JOELSPEANUTS
Juega como el Duende Verde	- FREAKOUT
Telaraña ilimitada	- ORGANICWEBBING
Activa todos los combos	- KOALA

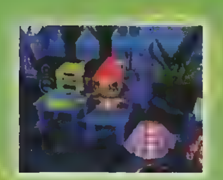








Vive una vida diferente...

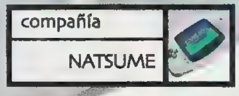


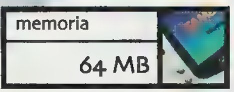




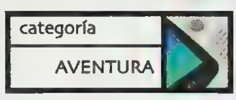


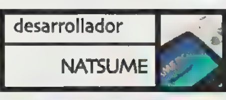


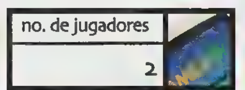

compañía: NATSUME


memoria: 64 MB


clasificación: EVERYONE


categoría: AVENTURA


desarrollador: NATSUME


no. de jugadores: 2



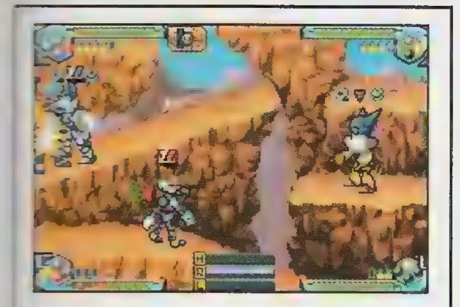
Anteriormente en el Reporte del E3 les habíamos comentado sobre un juego proveniente de Natsume que nos había gustado mucho y que lleva por nombre Medabots AX en su versión Metabee (que es la versión roja) y Rokusho (que como ya es costumbre es la versión azul) pero ahora podemos decirte un poco más sobre este título, ya que ahora sí tuvimos la oportunidad de jugarlo más tiempo para darte más información sobre este par de juegos.



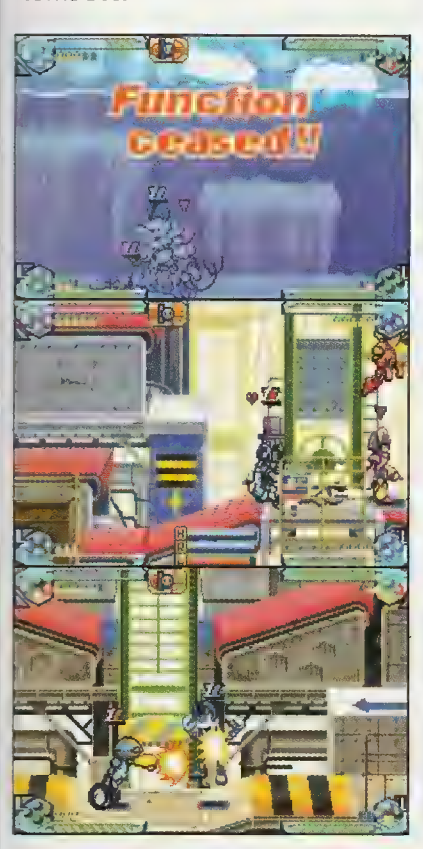
Medabots AX como te pudiste dar cuenta, posee la misma trayectoria de la Pokémania con presentaciones de sus juegos en dos versiones de colores diferentes, pero bueno, el punto aquí es conocer en qué radica la diferencia entre una y otra versión además de los detalles que pueden darnos la oportunidad de elegir correctamente la versión que más nos agrade. Medabots rojo y azul varían notoriamente en el personaje con el que participas, es decir, el personaje líder (ya que los demás Medabots que serán tus aliados, serán similares), en la versión roja es Metabee mientras que en la azul tu personaje principal es Rokusho.

Algo que notamos es que la versión Metabee (Rojo) es mucho más sencilla en cuanto a derrotar a tus oponentes se refiere, esto es porque para nuestro gusto, las armas de Metabee son más poderosas que las de Rokusho; por ejemplo, Metabee arroja un proyectil dirigido contra tus oponentes que causa un daño realmente importante utilizando el equipo de su casco, mientras que Rokusho cuenta con ataques más que nada de defensa o de incremento de habilidad. Es cierto que puedes modificar las partes de tu Medabot como son las medallas, cascos, brazo derecho e izquierdo y piernas, esto para obtener las características que tú creas convenientes para la batalla.



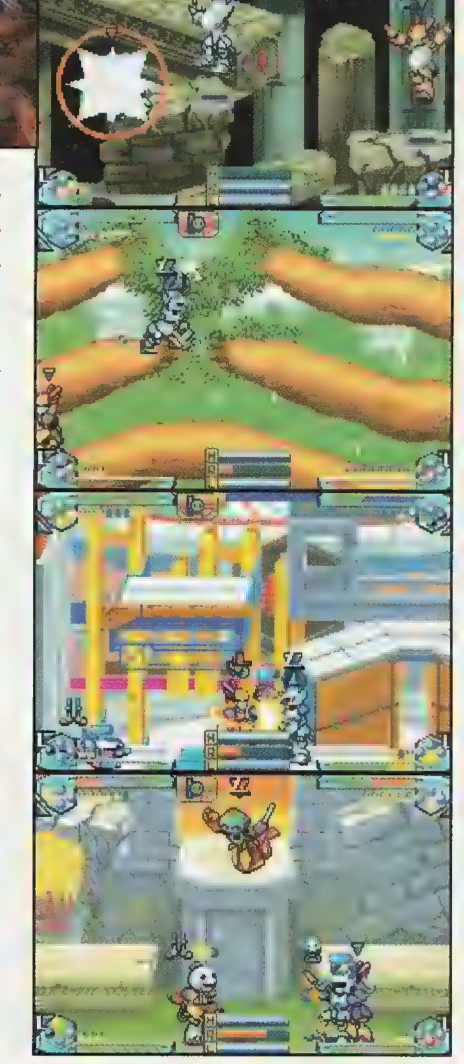


Existen varias medallas y cada una cuenta con una habilidad especial, como es el caso de Kuwagata que proporciona un enorme daño a tu oponente con una ola de energía, mientras que Mermaid, te recuperará algunas partes dañadas que tengas tanto tú como tu aliado y así encontrarás múltiples medallas que te ayudarán a poner más poderoso a tu personaje. Así como puedes modificar las medallas, también las demás partes de tu robot y estas también variarán las características del mismo, dando más resistencia, más poder de ataque, velocidad o estabilidad e incluso mayor control en áreas secas o en interiores de agua, así que necesitarás checar muy bien qué tipo de accesorios debes incluir en tu Medabots antes de iniciar tu combate.



La historia del juego es muy sencilla y muy atractiva y cuenta que cada cuatro años, los grandes Medafighters de todos los rincones del mundo se dan cita para enfrentarse en un exclusivo torneo llamado "World Robattle Tournament" donde se darán a conocer los más poderosos Medabots. Pero mientras todos tienen su atención enfocada a la contienda mundial, una banda de villanos llamada los Rubberobo planea robarse el premio para el campeón del torneo. Así que el trabajo en equipo y una buena estrategia serán tus aliados más importantes en esta contienda.



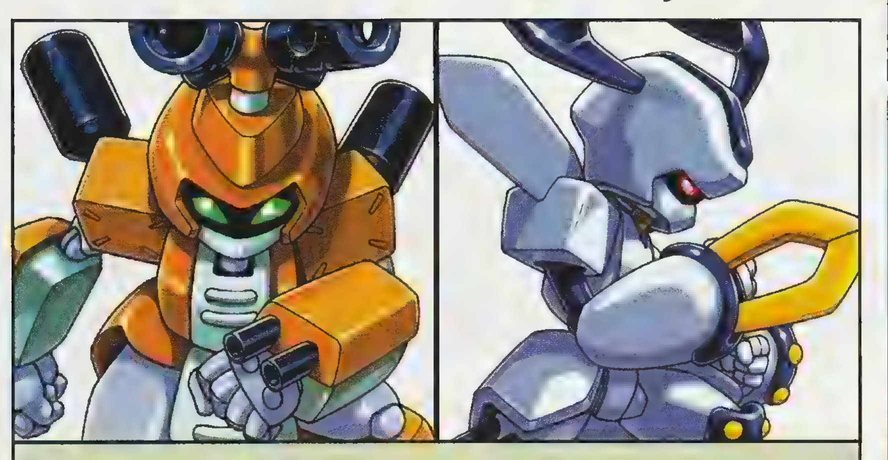


Cada que termines una batalla ganarás puntos que te incrementarán tus características de combate, así como también podrás ganar partes para tu Medabot, pero recuerda que dependiendo de las características que implementes para tu Medabot y las medallas y partes, serán las funciones que tendrá tu robot. Una vez que domines esta técnica y poseas a tus robots con un buen nivel de poder y quieras probar suerte contra alguno de tus amigos, lo podrás hacer mediante el modo de dos jugadores en el que te enfrentarás en una pelea para destacar quién es el mejor en Medabots, claro que para jugar en VS no importa qué versión tengas.



Medabots cuenta con un sistema especial que te permitirá intercambiar partes con alguno de tus amigos, con lo que podrás conseguir aditamentos más fácilmente que si los buscaras o trataras de obtenerlos tú solo. Y para que te des una idea de la cantidad de combinaciones que puedes hacer con tus Medabots, te decimos que existen alrededor de tres millones de combinaciones con tus partes y medallas de Medabot, ¡ah!, y lo que no podía faltar, en cada versión de Medabots podrás encontrar partes y medallas exclusivas que lógicamente no podrás conseguir en una versión.

Este juego en si es muy entretenido, ya que maneja un tipo de batalla muy parecido al de Super Smash Bros. donde 4 personajes pelean en la misma pantalla, tú controlas solamente a uno de ellos y cuentas con un aliado que es controlado vía inteligencia artificial y que decide por sí mismo su forma y estrategia de ataque. En este juego tú tomas el rol de Ikki, un pequeño de 10 años que es un gran medafighter, quien al igual que Ash en Pokémon, trata de convertirse en el número uno de todos los Medafighters.



Para ganar una contienda, sólo tendrás que eliminar al líder del equipo contrario y te recomiendo que uses todos los ataques especiales que tengas a tu alcance, ya que algunos se pondrán más difíciles de lo que piensas, recuerda que también cuentas con poderes extra que puedes activar con el botón Select y que por cierto, causan un daño mortal a tus oponentes, este poder podrá ser usado una vez que llenes una barra de energía de tu Medabot. En si, hay un total de 12 diferentes medallas y 120 partes de Medabot en el juego, por lo que tendrás que pasarte largo rato para conseguirlas todas.

En resumen, este juego no es tanto como para catalogarse como un fusil de Pokémon más, ya que cuenta con detalles propios que lo hacen diferente, como es el que tienes control libre de tu líder en la batalla y que además hay hasta 4 medabots en batalla haciendo más emocionante el enfrentamiento. La movilidad es un poco lenta, pero mediante juegas te irás acostumbrando rápidamente a ello. ¡Ah! pero lo que no puede pasar desapercibido es la excelente calidad de audio que además de poseer una canción con todo y voz para la introducción del juego, también encontrarás música bastante buena en cada batalla, así como una variedad de voces en el juego. Medabots no es un juego de mucho reto, pero sí un juego que te mantendrá entretenido por un largo rato y es excelente para un viaje, además de que puede ser jugado por 2 personas simultáneamente.



RANKING

MEDABOTS AX

EL CONEJO — 3.0

A pesar de lo que opinen los demás, es bueno que compañías como Natsume se avienten a hacer algo original y sin temor a regarla y la verdad es que Medabots AX le ha quedado bastante bien. La oportunidad que te dan para ensamblar diferentes partes en tus robots, aparte de que el modo de combate ya no está tan encaminado hacia el RPG, si no más bien a la acción, le da un toque bastante propio, no como opina mi estimado Panteón que nomás se la pasa quejándose de todo.

CROW — 3.0

Podríamos decir que ya no aporta mucho a las ideas creativas de los juegos, ya que más que nada retoma conceptos de muchos otros títulos ya existentes y los mezcla para dar origen a Medabots, pero bueno, lo que importa es la esencia del juego. La movilidad es bastante buena y los gráficos son muy vistosos pero lo que más me gustó es la música y la variedad de conmbinaciones con las que puedes crear a tu Medabot.

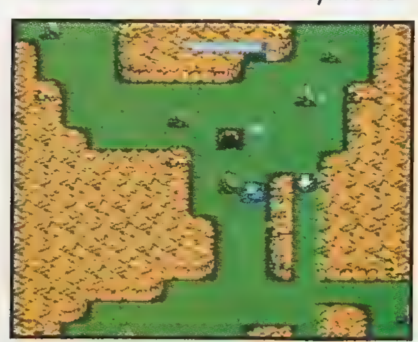
PANTEON — 2.0

Super Smash Bros Melee + Pokémon = Medabots AX. A pesar de que es muy obvia la comparación, me pareció divertido este juego y la música es muy buena, pero después de jugarlo por un rato, te aburre y te das cuenta que no ofrece tanto como pensabas. Si hubieran hecho un poco diferente el modo de jugarlo y que no hubiera "entrenadores", hubiera quedado mejor; pero ese "hubiera" es la diferencia entre un buen juego y un intento.

¡¡¡GUAU!!! — BASTANTE BUENO — OK — ¿? — ZZZZZ



En esta ocasión vamos a revisar un juego bastante bueno de una de las compañías que más se ha caracterizado por sus aventuras épicas que nos han transportado a los confines de la imaginación; nos estamos refiriendo a Squaresoft, creadores de la famosa saga de RPG Final Fantasy y el gran y excelente Chrono Trigger, entre otros. Esta vez veremos no precisamente un RPG, sino una combinación de Shooter/Acción/Aventura que lleva el nombre de King's Knight que apareció en Septiembre de 1989 y que la verdad, vale la pena recordarlo.



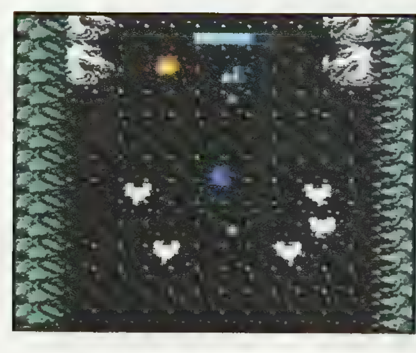
HÏSTÖRÏA



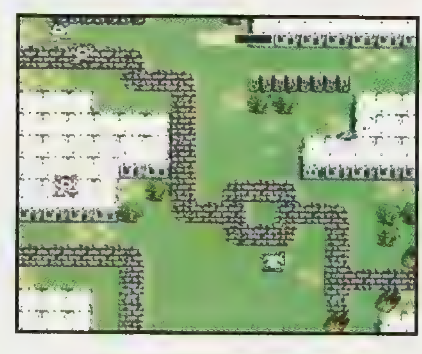
En el reino de Izander, la Linda Princesa Claire fue raptada por un maligno dragón. Solamente cuatro bravos guerreros pueden salvarla. Pero antes de que los cuatro se reúnan, deben probarse a sí mismos que son aptos para la misión. De manera que cada uno debe llegar a través de su propia escena con el fin de reunirse y llegar a la guarida del dragón antes de que sea demasiado tarde.

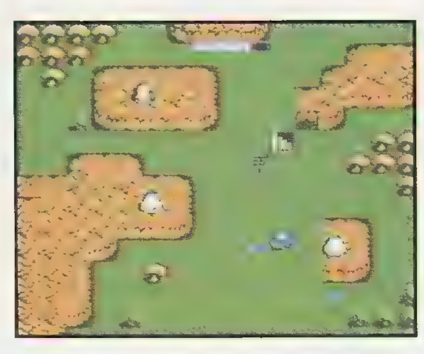
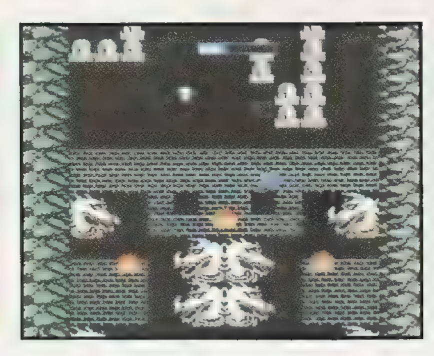
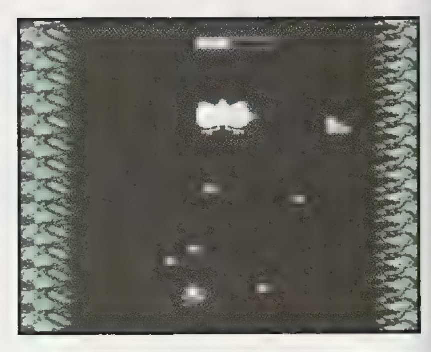
Básicamente, este era un juego de acción que combinaba los elementos de un Shooter con los peligros de una aventura. El juego contaba con cinco escenas en donde debías llevar a los diferentes personajes de principio a fin para poder rescatar a la princesa. La acción se desarrollaba con scroll en movimiento de arriba hacia abajo; tú podías controlar a tu personaje en cualquier dirección.





Para progresar en tu juego, debías de dispararles a todos los elementos en pantalla como los enemigos y los obstáculos que te tapaban el paso. Obviamente, había diferentes tipos de enemigos que tenían diferentes tipos y secuencias de movimiento y distintos elementos que podías destruir, saltar sobre de ellos o bien, algunos que no podías derribar y que te tapaban tu camino.



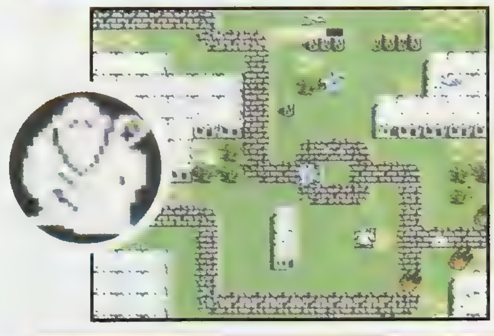
Como te mencionamos anteriormente, cada personaje era distinto en cuanto a sus habilidades y debía pasar por su etapa individual antes de reunirse en la quinta escena para enfrentarse al dragón. Durante su recorrido, podían encontrar diferentes ítems que te ayudaban en cada escena, pero también podían encontrar magias para la quinta escena y además había caminos subterráneos con tesoros. Además de que en estas escenas aparecían jefes para que pudieras regresar a la superficie.

ESCENA 1 Ray Jack -El Caballero-



Este personaje es el más balanceado, se mueve y ataca rápidamente.

ESCENA 2 Kaliva -El Mago-



Este sabio hechicero lanza magia a sus enemigos y puede saltar mucho.

ESCENA 3 Barusa -El Monstruo-



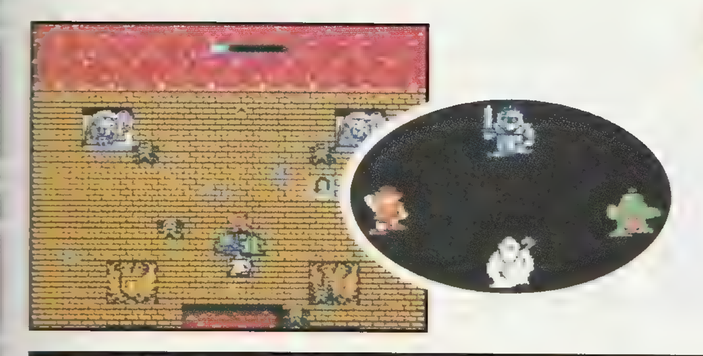
Este dragoncito tiene un gran poder y una buena defensa.

ESCENA 4 Toby -El Niño Ladrón-



Este pequeño truhán es el más rápido de todos, pero tiene mala defensa.



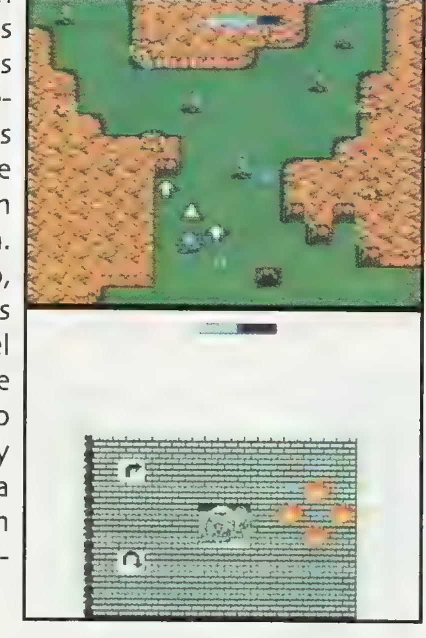


ESCENA 5 Equipo completo

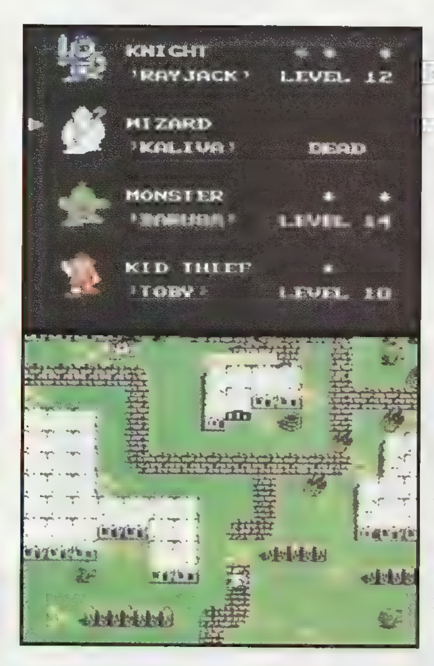
En esta escena tenías que usar a los cuatros personajes al mismo tiempo como un verdadero equipo. Podías cambiar al que estuviera enfrente para usar sus hechizos que hubiera conseguido en su escena individual. Esta etapa era realmente difícil y requería de una gran habilidad.



Una de las características más llamativas de este juego era que podías encontrar cuatro tipos de elementos en las primeras cuatro escenas para usar poderosos hechizos que te eran de gran utilidad en la quinta etapa. Además de esto, los elementos subían de nivel a tu personaje para hacerlo más poderoso y que tuviera esta ayuda extra en la quinta escena.



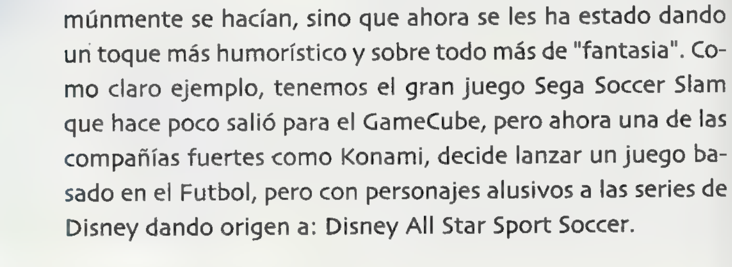
Curiosamente, este juego contaba con una manera de continuar tu misión algo extraña. Resulta que si uno de tus personajes era elimininado en su escena individual, podías seguir jugando con los demás; y cuando acabaras con las cuatro escenas, si alguno de tus personajes seguía con vida, podías volver a jugar cualquiera de las escenas para poderlo incluir en la última batalla o bien, para conseguir los elementos y subirlo de nivel. Para esto, debías presionar Reset (sí leíste bien, Reset) y después presionar Select para accesar a una pantalla de selección de personaje.



King's Knight fue un juego muy padre que propuso una manera diferente de jugar. Aunque a lo largo de la historia de los videojuegos hemos visto muchos conceptos y géneros, éste es uno que nos gustó mucho y que nos hubiera agradado ver en otras plataformas, con más detalles y posibles caminos alternos. Pero de cualquier manera, si eres uno de los afortunados poseedores de este título o si lo llegas a ver, no dudes en jugarlo, te lo recomendamos mucho.





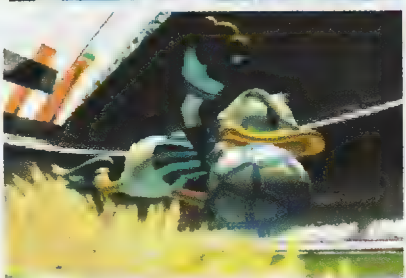


Ultimamente las compañías se habían interesado mucho en hacer juegos de deportes pero no tan profesionales como comúnmente se hacían, sino que ahora se les ha estado dando un toque más humorístico y sobre todo más de "fantasia". Como claro ejemplo, tenemos el gran juego Sega Soccer Slam que hace poco salió para el GameCube, pero ahora una de las compañías fuertes como Konami, decide lanzar un juego basado en el Futbol, pero con personajes alusivos a las series de Disney dando origen a: Disney All Star Sport Soccer.

Con esto Konami entra en el proceso de la conectividad que ya es una característica, es decir, a la forma y posibilidad de conectar un sistema portátil a un casero, ya que con este juego se podrán transmitir diversos tipos de datos y características de la versión de Game Boy Advance (que es de la que estamos hablando ahora) a la versión del GameCube.

Disney All Star Sport Soccer es un excelente título que no debe faltar en tu colección ya que aunque no te guste el futbol, créenos que pasarás muchísimo tiempo entretenido mientras planeas tus estrategias para anotar goles o de cómo comandar a tus jugadores para darles más poder o velocidad. Para que te des una idea, este título es como una mezcla entre Soccer Slam con I.S.S.S y Disney, dando así un juego con mucha fantasía, excelente control de juego y con todos los carismáticos personajes de Disney.







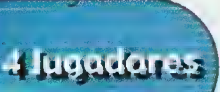


Compañía



Compatible con

Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



Memoria



Categoría



Lanzamiento

Noviembre



Las gráficas son de lo mejor que hemos visto en cualquier juego de deportes para el Game Boy Advance y no es para menos, ya que este título es el segundo que se suma a la lista de "los 128", es decir de los juegos que cuentan con 128 Mb. Debido a esto, se pudo lograr una muy buena introducción del juego que es plenamente en video, además de múltiples animaciones y secuencias de video antes de cada partido. Y bueno, no sólo es en gráficos donde resalta este juego, sino que también en la movilidad que por cierto, es de lo mejor que hemos jugado y bueno también destaca la animación de los personajes, ya que notarás que algunos se mueven mucho más rápido que otros, pero esto se debe a que se ha manejado que los personajes de menor tamaño y volumen pueden tener más velocidad que los de mayor proporción, dándole un toque más realista al juego.

Así mismo, otro punto que nos pareció interesante fue que Disney All Star Soccer cuenta con poderes especiales que te ayudarán tanto a meter goles, tener más velocidad o derribar a tu oponente más fácil. Los poderes son muy variados y anque al principio sólo puedes escoger 2 diferentes, conforme avances en el juego lograrás tener muchísimos más y por supuesto, de mejor calidad y mayor precisión en sus ataques.



En cuanto a la variedad de equipos se trata, aquí podrás tener acceso a 7 diferentes equipos, que aunque realmente son muy pocos, tendrás mucha diversión con ellos, cada equipo difiere básicamente en 3 aspectos, como son la técnica, el poder y la velocidad así que antes de seleccionar un equipo, primero checa bien que cumpla con las características que tú requieres para tu encuentro. Cada equipo es lidereado por alguno de los personajes de Disney, por ejemplo el equipo Super Stars cuenta con el apoyo del gran Mickey Mouse, Charmers es conducido por Minie, Seaducks por el alocado Pato Donald, Belles por Daisy, Spacenuts por Goofy y así otros más.

Este título cuenta con diversas opciones para que domines el juego con lo que te mantendrás entretenido por un largo rato mientras dominas todas y cada una de ellas, ya que además tiene una especie de entrenamiento muy atractivo donde además harás competencias contra reloj en jugadas a balón parado o en movimiento, así que como puedes ver, este juego es uno de los títulos de futbol o de deportes más completo que ha salido para el Game Boy Advance y que además, podrá ser jugado por todo mundo ya que esta clasificado como "Everyone". Pero si lo que te interesaba es saber si cuenta con opción Multiplayer, la respuesta es: Sí, pero lo interesante es que hasta 4 personas podrán interactuar en el juego mediante los Cables Link.

Disney All Star Sport Soccer desgraciadamente por el momento sólo está disponible en Japón, pero no te desesperes, ya que próximamente lo encontrarás disponible en nuestro continente así como también estará disponible para ese entonces la versión de GameCube con la que podrás tener la conectividad total entre consolas. Así que cuando tengamos más información al respecto de este juego te proporcionaremos detalles más específicos sobre este gran título para el Game Boy Advance.

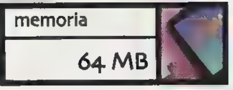
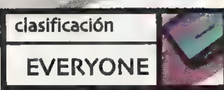
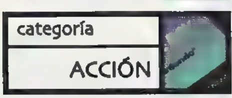
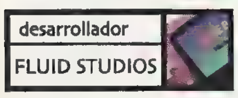
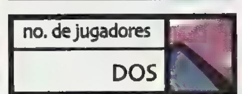




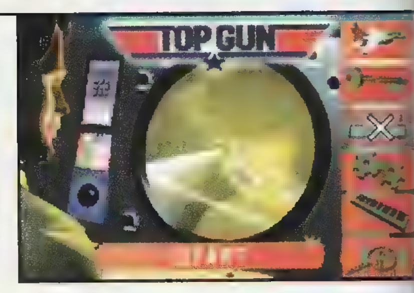




compañía	memoria
TITUS	64 MB
clasificación	categoría
EVERYONE	ACCIÓN
desarrollador	no. de jugadores
FLUID STUDIOS	DOS

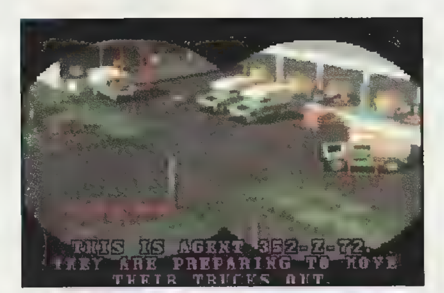











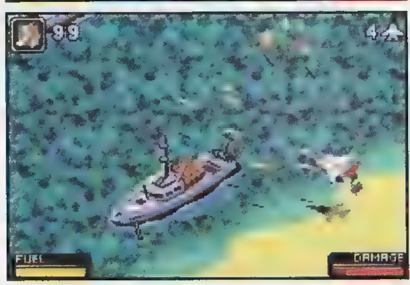
Si recuerdas, hace algunos meses, la compañía Titus lanzó al mercado un juego basado en la exitosa serie de Top Gun, al cual le dieron el nombre de Firestorm y vio la luz en el Game Boy Color, y ahora si jugaste dicho título y pensaste que quizá hubiera tenido mejores gráficos, pues lo mismo pensó la gente de Titus y decidieron rehacer el juego pero esta vez con todas las condiciones y ventajas que nos puede proporcionar el Game Boy Advance que como sabemos todos nosotros, puede desplegar grandes secuencias de video, así como mostrarnos diversas cualidades como la imagen y sonido de mayor nitidez.

En sí nosotros clasificamos a este juego como un "Update" de la versión de Game Boy Color, ya que básicamente se tomó el mismo engine y las bases fundamentales de este juego para crear la versión de Game Boy Advance, es decir, Firestorm Advance cuenta con los mismos tipos de escenarios, enemigos y objetivos por cumplir en cada una de las misiones, así como también conservas el armamento y claro está, el avión de TOP GUN. Lo que sí notamos que cambió drásticamente fueron los gráficos, ya que ahora todo se presenta en unos fondos mucho más detallados y con mayor calidad de color por lo que este juego será mucho más vistoso que antes, además, otro punto que también mejoró notablemente es el gameplay, ya que ahora la nave cuenta con mayor fluidez en sus movimientos y en el control de la nave.

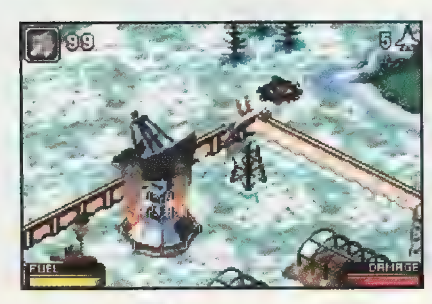


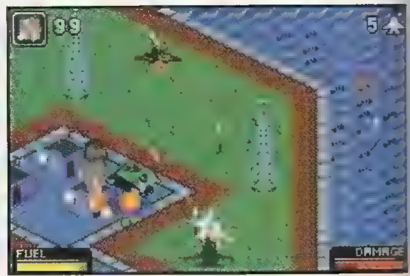


La historia da inicio el 3 de Marzo de 1969. La armada de los Estados Unidos creó una escuela de elite para entrenar a sus mejores pilotos y convertirlos en los más experimentados del mundo para realizar las misiones de mayor riesgo. La armada la llama "Fighter Weapon School", pero los pilotos la llaman "Top Gun". Pero ahora, algo atormenta a la armada estadounidense debido a que una armada enemiga no identificada está atacando las instalaciones, por lo que se te ha dado el privilegio de ser entrenado en la Fighter Weapon School para convertirte en un verdadero piloto de combate TOP GUN. Tu misión es en contra de unos terroristas que han atacado las instalaciones de la armada, sin embargo, tu entrenamiento aún no ha concluido, pero esta misión será la prueba de fuego para convertirte en un verdadero "Top Gun".

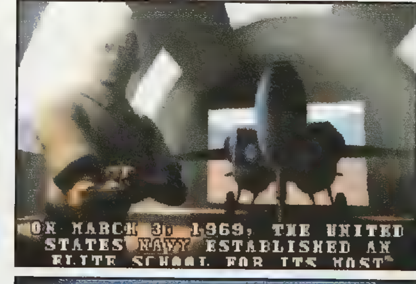








Las misiones son prácticamente las mismas que en el Game Boy Color, así que si jugaste dicha versión, se te hará más sencillo terminar el juego en el Game Boy Advance. Las misiones tienen sede en diferentes zonas de combate, como por ejemplo zonas desiertas donde tendrás que destruir instalaciones enemigas y diversos objetivos, zonas marítimas, donde necesitarás proteger estructuras de los aliados de los ataques de helicópteros o naves acuáticas, pero también habrá algunas escenas en zonas boscosas (que para nuestro gusto son de las mejores), donde tendrás que desplegarte por todas las áreas de la misión para dirigirte hacia los puntos de ataque y por último, también se encuentran las zonas nevadas que cuentan con mucha acción, porque además de tener múltiples torretas enemigas, también tendrás que luchar contra aviones, helicópteros, tanques y demás armamentos de los invasores.

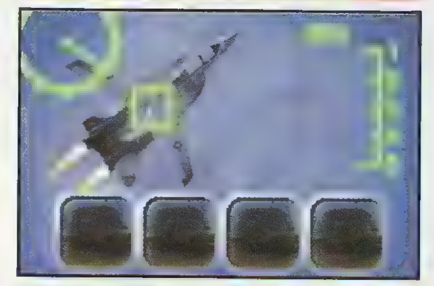




Como puedes ver, el juego está bastante variado en cuanto a escenarios, pero lo más interesante es que en cada escenario tienes múltiples objetivos por cumplir y donde radica la mayor acción del juego, ya que en ocasiones tendrás que dirigirte a toda velocidad para evitar que los misiles enemigos destruyan instalaciones de los aliados, entre muchas otras cualidades del juego.

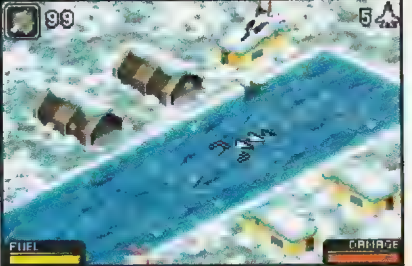


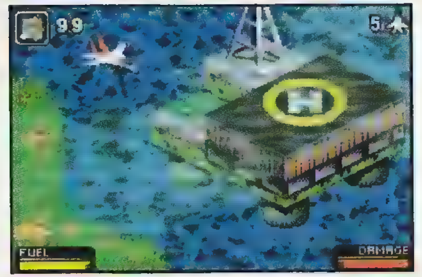
Pero si necesitas un poco de capacitación o información, antes de cada misión encontrarás un par de opciones de apoyo como una que te mantendrá informado sobre los objetivos y características de la misión y también está otra que se llama Tutorial que es donde te darán las estrategias básicas para enfrentar tu misión, así como algunos consejos útiles para destruir fácilmetne a tus enemigos. Cuando inicies tu misión, serás enviado a las misiones reales donde debes ser muy hábil y certero, ya que tendrás diferentes objetivos fijos o en movimiento que continuamente te estarán disparando.

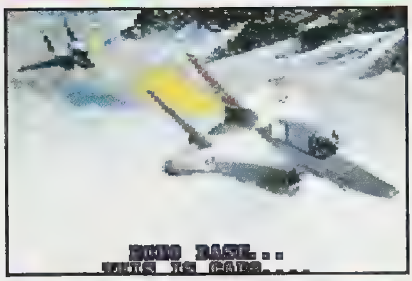














En Top Gun: Fire Storm Advance, cuentas con un menú donde están diferentes opciones como la Contraseña, que te permite ir directamente a alguna escena, activar o desactivar el audio, modificar la dificultad del juego, o simplemente checar los créditos de las personas que intervinieron para el desarrollo del mismo. Las contraseñas te serán otorgadas al finalizar cada escenario en el juego, así que apúntalas bien para que no repitas las escenas que ya hayas jugado anteriormente.

En conclusión, este es un buen título si gustas de los juegos de aviones ya que en él, encontrarás bastante acción y reto en cada misión, además podrás competir contra alguno de tus amigos en un modo tipo Death Match para ver quién es el verdadero piloto del F-14 Top Gun. Las gráficas como te mencionamos antes, son bastante buenas y aunque el sonido es un poco sencillo no le resta puntos al juego. Top Gun Firestorm Advance cuenta con 12 extensos niveles de juego con múltiples objetivos cada una, así que ya sabes, si quieres un juego de acción aérea, este es una de tus mejores opciones.

RANKING

TOP GUN FIRE STORM

EL CONEJO — 2.0

De veras que la gente de Titus no entiende. Para empezar, este es una traslación directa del juego de Game Boy Color que simplemente cuenta con unas mejoras en las gráficas, sin siquiera utilizar los botones L y R para algunas otras funciones. Los niveles que jugué (sólo fueron algunos, ya que me quedé dormido) no tienen ninguna diferencia al juego de GBC, así que si ya lo tienes, no te molestes en preocuparte por checar este título.

CROW — 2.0

A pesar de que realmente no tiene mucho que ver con la película, más que los puros nombres de los personajes así como los aviones, la verdad es que es un juego basado en objetivos y lo peor de todo es que tienes que completar uno para que puedas pasar al siguiente en vez de llegar a vaciar todas tus municiones sobre los malos. Por si fuera poco, las armas que tienes son muy limitadas y el combustible así como el escudo parece que no se terminan.

PANTEON — 2.0

Top Gun me recueda bastante a varios juegos de diferentes plataformas del tipo de juego similar, pero no cabe duda que Titus se mandó al no ponerle cosas mucho más dinámicas de lo más convencional y la verdad sí me decepcionó bastante. Como quiera que sea, las gráficas no están tan mal, pero insisto en que debieron ponerle más atención a la ventaja que te da el poder poner más movimientos o habilidades en los botones extras que tiene el Game Boy Advance.

!!!GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

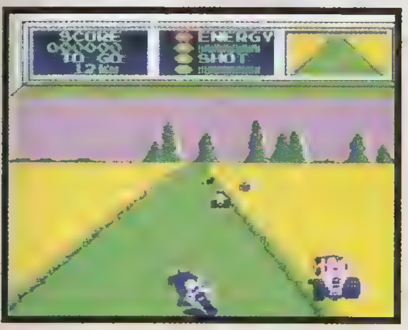
¿Qué tal mis queridos lectores? Espero que todos estén muy bien y que celebren este mes tan importante para todos los mexicanos; pero eso sí, no vayan a causar destrozos con el pretexto de celebrar ¿eh? Pues bien, este mes les tengo varias cosillas de interés, así que por favor, acompáñenme en esta visita al Cementerio, ¿todos tienen sus palas y su copia del Necronomicon? pues adelante.





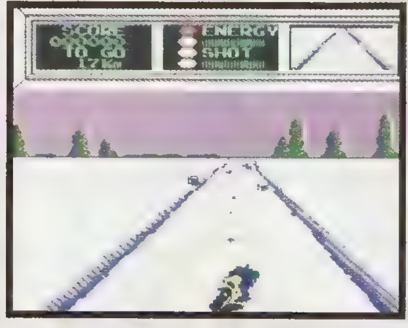
MACH RIDER (NES/1985)

Si eres un aficionado al Super Smash Brothers Melee, seguramente ya tendrás un trofeo de un sujeto en motocicleta llamado Mach Rider. En el Cementerio de la edición Año 11 No. 4 prometí darle una checada a este estupendo juego, así que aquí estamos para que todos lo conozcan.

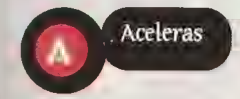


La historia dice que en el año 2112, la Tierra fue invadida por una banda de malosos que aterrorizaron las carreteras. Tu deber es conducir tu motocicleta por todos los sectores afectados y erradicar a estos invasores muy al estilo de Mad Max.

Básicamente, Mach Rider es un juego de carreras en donde debes recorrer cierta distancia; en tu camino debes deshacerte de los invasores que veas y evitar los diferentes obstáculos sin perder tu vida en el intento.



Control



Aceleras



Disparas

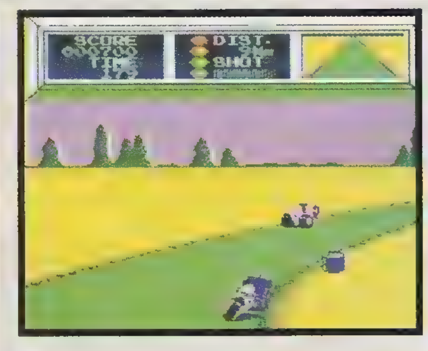
Con Izquierda y Derecha controlas la dirección de tu moto.
Con Arriba y Abajo cambias las velocidades.

Un detalle muy padre (para ese tiempo) es que este juego cuenta con espejo retrovisor, así que podrás ver a los enemigos que traten de atacarte por atrás. Claro que no es tan sofisticado debido a la poca experiencia de los programadores de ese entonces.

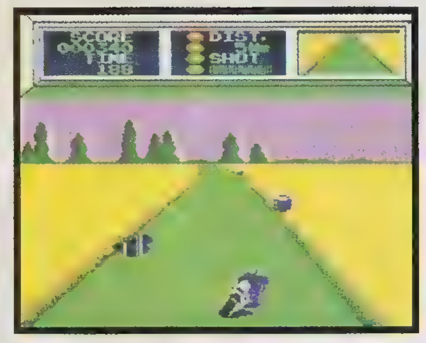


Mach Rider cuenta con cuatro modos de juego bastante entretenidos. Una de las características más sobresalientes es que puedes elegir entre dos cursos diferentes en cada una de las misiones. El modo principal es Fighting Mode, aquí debes pasar diez sectores repletos de enemigos, obstáculos y demás peligros. Cada enemigo tiene un color que determina su resistencia.

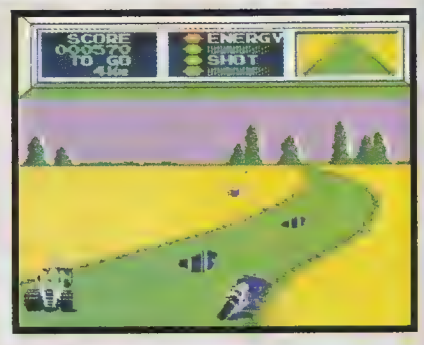




El Endurance Mode es el mismo que el Fighting, solamente que aquí cuentas con un tiempo determinado para completar el recorrido, así que debes acelerar más para que no te gane el tiempo.



Por otra parte, el Solo Mode es igual al Endurance, pero aquí no hay enemigos, simplemente obstáculos y tiempo, así que no te preocupes tanto por disparar ¡y acelera!



Por último, tenemos el modo más representativo de este juego, el Design Mode. Aquí podrás editar tus pistas justamente como tú las quieras; tienes vueltas, cruces, rectas, curvas, etc. Una vez que edites una pista, puedes jugarla en el modo que tú quieras de los anteriores. Por cierto, si tienes o consigues este estupendo juego y quieres editar, recuerda que tu pista debe empezar y terminar de un lado a otro del cuadro, de lo contrario no será válida. Lo curioso es que tiene una opción para salvar las pistas, pero esta opción quedó atrofiada, porque ya no se le dio seguimiento a un accesorio para poder guardar datos para el NES.

Para los que tengan este estupendo juego les tengo dos noticias: La buena: Obtienes vida cada tres sectores; La mala: Este juego no tiene final.

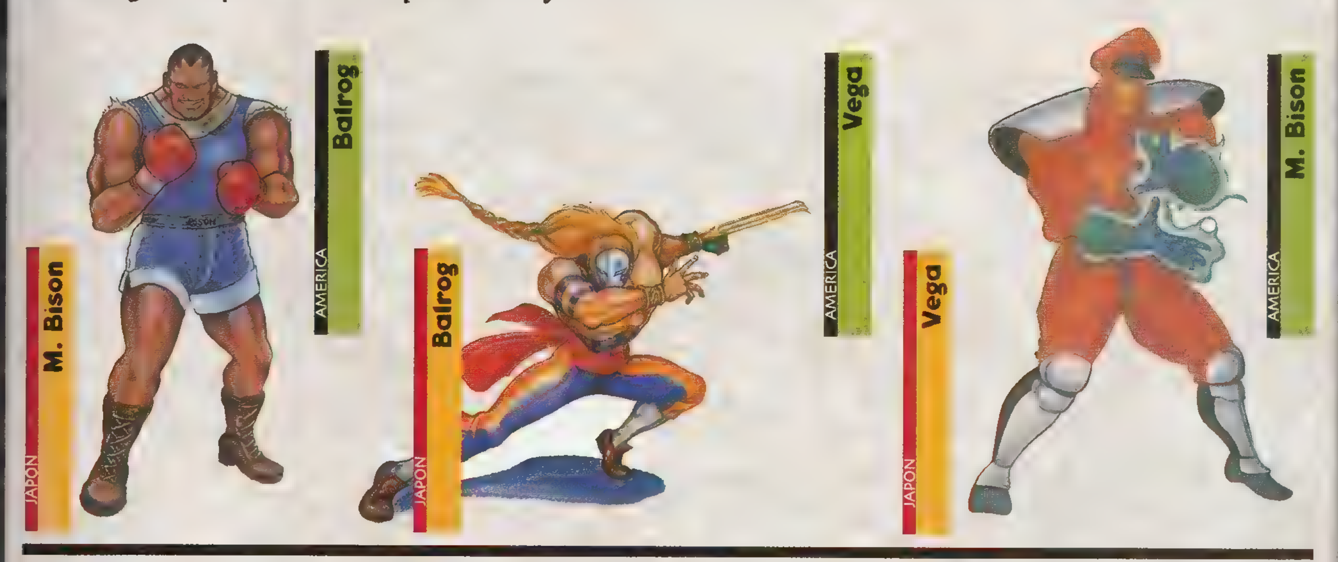
Me han preguntado muchas veces sobre el funcionamiento del Zapper, así que les voy a explicar cómo es que funciona el Zapper (la pistola del NES), aunque sea un poco breve y no tan técnico. Pues miren, para empezar, les diré que las televisiones que trabajan con Cinescopio, son las únicas que pueden ser usadas para jugar con el Zapper. ¿Porqué? Pues porque el tubo del cinescopio calienta los electrones que son lanzados hacia la pantalla por dentro. Cuando éstos electrones chocan con la pantalla hecha de minúsculas cápsulas de fósforo, producen luz. Si te fijas bien, puedes ver pequeñas capsulitas en la pantalla que son de color Rojo, Azul y Amarillo (los tres colores básicos), a las que se les llama pixeles. Por si creías que tu mamá sólo quería (o quiere) molestarte al decirte que no te sientes tan cerca de la pantalla, déjame decirte que estas (o estabas) equivocado, pues algunos de estos electrones logran pasar la pantalla y hacen daño de cerca, así que dile que tenía (o tiene) razón y siéntate a una distancia prudente de ahora en adelante. El Zapper es una especie de detector que no dispara hacia la pantalla, sino que detecta la luz que sale de ella. Muy básicamente, lo que hace el Zapper es captar los electrones que salen de la pantalla, donde el televisor detecta el lugar en donde los pixeles están siendo enfocados al momento de apuntar con el Zapper. Cuando presionas el gatillo, el NES interpreta si estabas apuntando a los pixeles correctos en los que el pato (en el caso del Duck Hunt) está pasando, lo que indica que fue un impacto directo. Si estás apuntando a otro lugar que no sea en donde el pato está pasando, se considera un tiro perdido. De esta manera es como trabaja esta pistola, de la cual, como dato cultural, este aditamento salió al mercado en Octubre de 1985 y se usó con los siguientes juegos: Duck Hunt, Hogan's Alley, Wild Gunman, Freedom Force y Chiller.



¡Konichiwa amigo Panteón! Me gustó mucho el artículo que escribiste y el análisis de Megaman, pero hubiera sido bueno que analizaras la saga completa de NES. Todos los meses espero la revista para leer tu sección nostálgica; también me gustaría hacerte una pregunta, confiando en tus conocimientos en la materia. ¿Por qué en algunos Street Fighter confunden los nombres de los luchadores? Para ser más específico les cambian los nombres de 3 personajes: Vega = Balrog, Balrog = M. Bison, M. Bison = Vega, ¿Por qué sucede esto? Espero que me respondas y sigue con tu sección, que está genial.... ¡nos leemos luego!

Julián Rodríguez

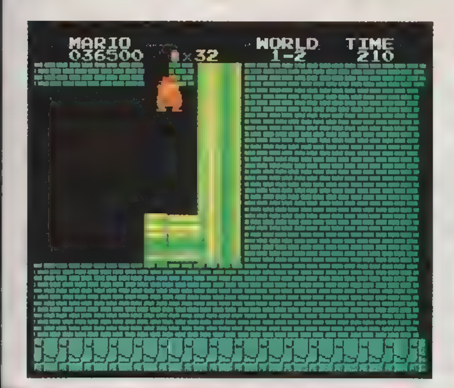
Saludos Julián, muchas gracias por las flores y sobre lo de las sagas completas, resulta que sería muy extenso analizar toda una saga de un jalón. Normalmente, en el Museo podemos checar qué juegos aparecieron sobre una serie para que tengas una mejor idea de cuántos juegos y versiones salieron. Pero de la manera como yo los analizo, sería muy extenso y no podría revisarlos como se debe. Sobre lo de los cambios de los nombres de esos tres personajes de Street Fighter II, lo que pasa es que en Japón tenían unos nombres, pero cuando se lanzó para el mercado americano decidideron cambiarle a Mike Bison el nombre por Balrog para evitar problemas legales con el famoso boxeador. De ahí se dieron los otros dos cambios pues a Balrog le quedó mejor Vega por ser un apellido español y a Vega se le quedó M. Bison por default. De ahí que en la voz popular se le diera el sobrenombre de "Mayor Bison".



¿Cómo saco el mundo -1 en Super Mario Bros.?

Raúl Villanueva

A ver Raúl, para ir a este mundo tan raro solamente debes llegar al mundo 1-2 con Super Mario o Fire Mario y avanzar hasta el final de la escena, pero sin entrar por el tubo que te lleva a la superficie. Destruye el segundo bloque que está junto al tubo vertical y sitúate en la orilla del tubo de abajo. Ahora, viendo a la izquierda, salta agachado de manera que traspases un poco el bloque que quedó junto del tubo vertical y haz el control hacia la derecha (no te preocupes si no te sale a la primera, sigue intentando), cuando Mario se atore en el bloque, caminará para meterse en la pared, sigue caminando y llegarás al cuarto en donde está el Warp Zone pero no avances mucho, solamente a que se vea el primer tubo. Entra en él y llegarás al mundo -1, pero recuerda que no hay manera de salir de ahí.







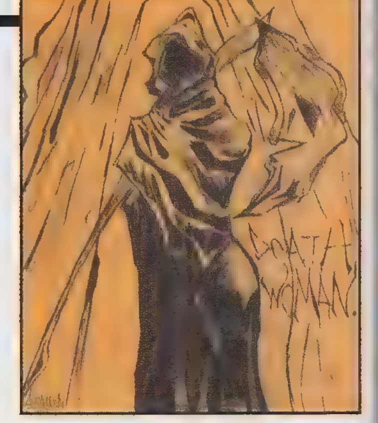
Ahora pasemos a la respuesta del pequeño reto del robot del dibujo que me envió mi cuate Manuel de Jesús Tejeda. Les quiero agradecer a todos los que me enviaron de nuevo sus mails con la respuesta por su amabilidad y comprensión. Así que sin más pérdida de tiempo, aquí están las respuestas correctas, con los nombres de los lectores que me hicieron favor de escribirme. Por cierto, además de los datos que pedí, me dieron buenas referencias sobre este simpático accesorio; como por ejemplo: que se usó en dos juegos de NES, Gyromite y Stack Up, además de que el robot que pilotea el Great Fox en Star Fox 64 lleva el mismo nombre.

Nombre: R.O.B. (Robotic Operating Buddy)
Función: Control alternativo
Sistema: NES Fecha: Octubre de 1985

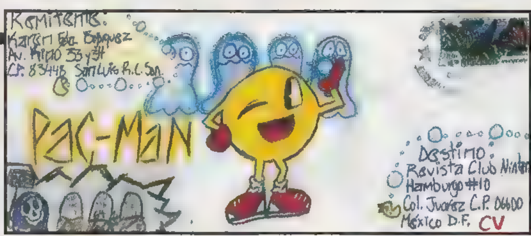
Guillermo Fabela Bermejo
Yonathan Martínez
Miguel Angel Romero Trigueros
Carolina Arce
Alejandro Melo Alfaro
Alan Berumen
Ricardo Ortega
Andrés Cruz Ortiz
Félix Angel Montero Domínguez
Alan Tarik Berumen Bermúdez

Galería Panteonera

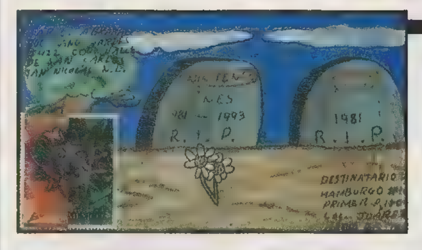
Aquí están los dibujos de mis fieles lectores. Les quiero pedir que cuando envíen un dibujo, pongan todos sus datos completos, incluyendo si tienen e-mail.



Alejandro Esteban Rodríguez S.
Parral, Chihuahua



Karen Fernanda Bojórquez
San Luis R.C., Sonora



Marcos Abraham Poo Cano
San Nicolás, N.L.



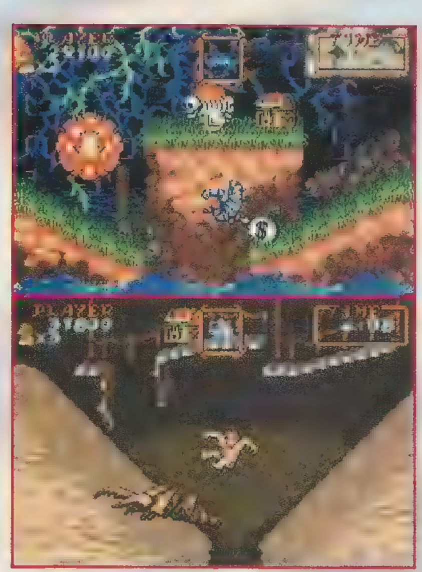
Gustavo Virgen Villagómez
Tuxpan, Veracruz

Bueno, con esto terminamos el recorrido por el Cementerio de Videojuegos de este mes. Espero que les haya gustado y que sigan apoyando a esta memorable sección. Les reitero la invitación para que me escriban ya sea por mail a panteon@nintendo.com.mx o por correo ordinario a Hamburgo #10 Col. Juárez 1er piso, para que me comuniquen sus dudas, sugerencias, quejas y todo lo que quieran. Además de que espero sus dibujos para la Galería Panteonera por correo ordinario; que deben ser en sobre y llevar un tema alusivo a la sección, con las letras CV en rojo en donde no vaya el dibujo. ¡Y recuerden que estoy regalando los Mew y Celebi como si fueran volantes de promociones! Así que todos los entrenadores Pokémon que vengan con su Game Boy y su cartucho de Pokémon (cualquier versión) y presenten la revista del mes corriente, pueden venir a las oficinas de Club Nintendo de las 12:00 a las 15:00 hrs para que les pase a estos dos Pokémon y completen su colección. Recuerden que debes traer una revista por cartucho, así que aquí los espero.

¡Se me olvidaba! Quiero enviar un saludo muy afectuoso a mis cuates de Toluca, Víctor Gabriel Zayarzabal "Vicko" y Francisco Díaz Arzate "El Negro"; que me invitaron a un super fin de semana en su hermosa ciudad y agradecerles su hospitalidad y atenciones. ¡Además de que las retas se pusieron de a peso!



Para regocijo de todos los fanáticos de los juegos de antaño, Capcom nos trae el gran clásico de Super NES, Super Ghouls'n Ghosts. Si eres un buen lector de nuestra revista, seguramente ya leíste en el reporte del E3 que este juego, además de ser una fiel adaptación de la versión de SNES, tiene un par de detalles muy buenos y nuevos para hacerlo todavía más recomendable.



ompañía



ompatible con



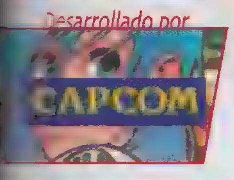
gadores



lasificación



Desarrollado por



Memoria



ategoría



anzamiento



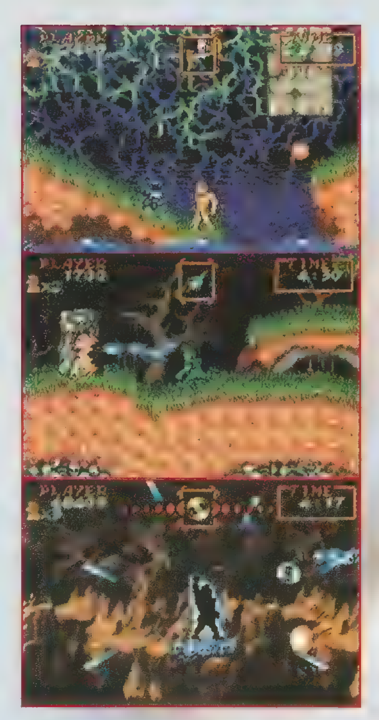
La historia sigue siendo la misma que en la versión de SNES: Mientras Arthur estaba fuera, las fuerzas del mal regresaron. Cuando él llegó, los demonios raptaron a la bellísima Prin Prin, así que Arthur debe salir rápidamente a rescatar a su amada.

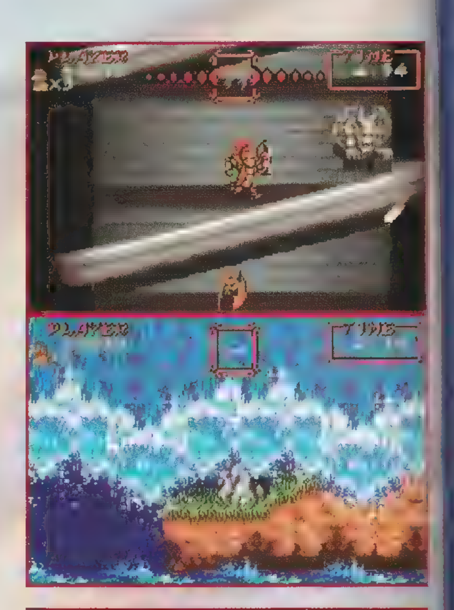
Gráficamente este juego está por encima de muchos del sistema, incluyendo adaptaciones. Es una prueba más de que el SNES reencarnó en el GBA. Aquí podrás disfrutar de muchas animaciones con muchos colores y los clásicas rotaciones y escala, que hicieron a su antecesor de 16 bits tan famoso. Como dato, te podemos decir que Panteón casi llora al volver a jugar esta joya.

Una de las características más predominantes es la opción de jugar la versión original (la de SNES) y la nueva versión Arrange, en donde podrás jugar tanto las escenas clásicas, como las nuevas, que pudimos jugar en la versión de Arcadia (Ghouls'n Ghosts). Una de las características más sobresalientes de esta opción es que podrás elegir la siguiente escena, para hacer el juego más dinámico y con un buen nivel de Replay Value.







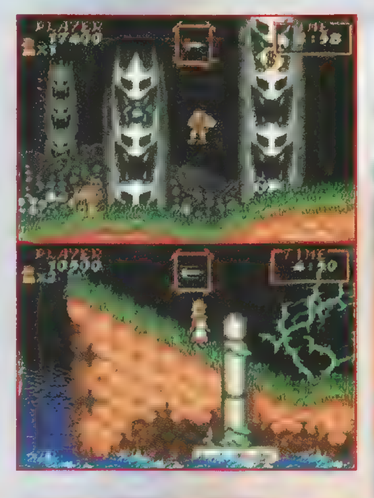


Tal y como en la versión de SNES, Arthur cuenta con una gran cantidad de armas para poder hacer frente a las hordas malignas, además de las tres armaduras que conocemos: la normal de hierro, la verde que incrementa el poder de tus disparos y la dorada, que te permite hacer ataques especiales con cada arma al cargar poder.

También llegan los cofres ocultos que pueden contener armas, trampas, armaduras o bien, un malvado mago que te lanzará un hechizo para convertirte en un bebé, una abeja o una bella pero indefensa damisela, entre otros.

Además de las habilidades normales, Arthur cuenta con un útil doble salto desde el inicio del juego, esta destreza te ayudará en múltiples ocasiones; como al enfrentarte a los jefes o para pasar ciertos obstáculos.

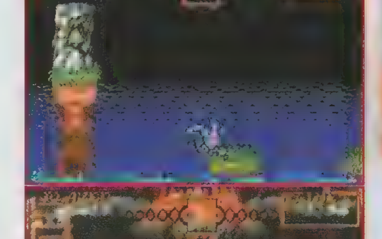
Este juego muestra una gran gama de colores y animaciones, de igual manera, puedes ver muchas gráficas y efectos que lo hacen más padre y vistoso. Asimismo, los escenarios tienen muchos detalles y momentos en los que cambian, haciendo más peligroso tu recorrido.











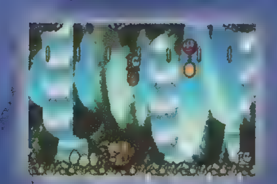
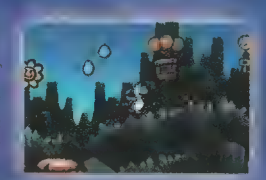
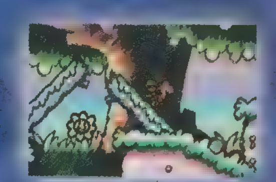
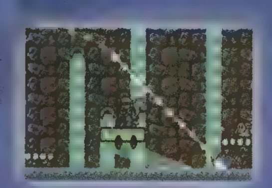
Los jefes son de gran tamaño y tienen muchas formas de atacarte, chéca las fotos.

Super Ghouls'n Ghosts es una gran opción, tanto para aquellos que disfrutan de jugar una vez más los clásicos, como para los que deseen jugar algo realmente de calidad. Muy pronto estaremos checando más A Fondo este estupendo título, así que no pierdas la pista.

GAME BOY ADVANCE





SEPTIEMBRE 2002

Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.
El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.



Distribuidor exclusivo de 

en México.

www.nintendo.com

La tormenta más brillante toma Japón

El pasado 19 de Julio la mascota de Nintendo tomó el territorio de Japón al vender en tan sólo cuatro días más de cuatrocientas mil copias de su nueva aventura Mario Sunshine. Al parecer el nuevo juego de Shigeru Miyamoto será el segundo título para Nintendo GameCube en alcanzar la meta del millón de copias vendidas en menos tiempo de lo que se esperaba, arrasando con el récord que había impuesto Super Smash Brothers Melee.

A la fecha, en América ha tenido mucha demanda y se espera que Mario vuelva a hacer lo mismo en Europa cuando se lance al mercado.



Desde Julio los japoneses tienen primicias



Para beneplácito de los jugadores japoneses y frustración de los jugadores del resto del mundo, la gran mayoría de las tiendas Toys "R" Us del país del sol naciente tendrán en exhibición una gran variedad de "demos" para que los fanáticos de Nintendo puedan checar una probadita de lo que podrán adquirir en los siguientes meses. Los juegos que se tendrán en prueba son los mejores títulos de Nintendo que vienen para el Nintendo GameCube: Star Fox Adventures, Mario Party 4, The Legend of Zelda y Metroid Prime. Esta promoción comenzó desde el 19 de Julio, fecha en que estaban llenas las tiendas por el lanzamiento de Super Mario Sunshine. Esperemos que en un futuro no muy lejano, se pueda hacer este tipo de promociones en toda América para poder probar con algo de anticipación lo que Nintendo nos brindará en los siguientes meses.

El Space Word no tendrá lugar este año

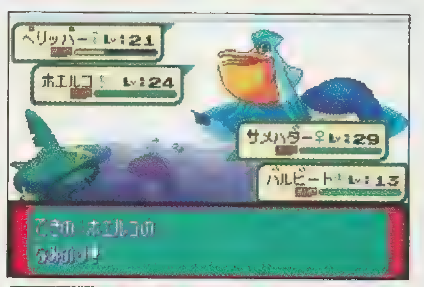
El gran evento de Nintendo que se realizaba año con año en Japón se ha cancelado debido a que los futuros proyectos de Nintendo están bien resguardados en la bóveda del edificio de esta compañía y el nuevo presidente Satoru Iwata prefiere invertir el esfuerzo de sus trabajadores en nuevos títulos. Claro está que la nueva generación de juegos para los sistemas de Nintendo ya comienzan a brillar por sí mismos, pero definitivamente no se puede conformar con sus logros y están poniendo todo el empeño para brindar a todos los jugadores los mejores títulos para el siguiente año, así que tendremos que esperar un poco más para ver si se muestra algo nuevo en alguna de las otras grandes exposiciones en Japón, si no es que hasta el E3 del 2003.

Pokémon ya tiene fecha en Japón



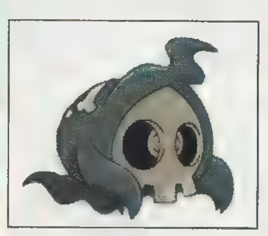
El 21 de Noviembre será la fecha en donde todos los jugadores japoneses saldrán a llenar los centros comerciales para adquirir las nuevas versiones de los juegos de Pokémon, las cuales serán Rubí y Zafiro en exclusiva para el Game Boy Advance. Los nombres hacen resemblanza de la primera serie (Roja y Azul), con un gran total de 351 monstruos de bolsillo. Con este anuncio también se dio a conocer algunos cambios que tendrá la saga ya que para empezar, tendrás la oportunidad de lanzar a dos monstruos a la batalla mientras que seguirás teniendo algunos otros bajo la manga para reemplazar a cualquiera que no esté rindiendo en el enfrentamiento. Esto significa que si tienes la combinación adecuada de Pokémon, podrás realizar un gran ataque al mezclar los poderes de tus monstruos. No cabe duda de que Nintendo ha estado trabajando arduamente en estas nuevas versiones y darte algo más que solamente 100 nuevos monstruos. Para nuestra desgracia, aún no hay fecha de lanzamiento para nuestro continente y todo apunta a que será de los primeros juegos que saldrán para este sistema el próximo año, así que lo mejor será que de una vez comencemos a apartar el dinero de nuestros "domingos" para poder adquirirlo el día que salga en América. Pero si quieres mantenerte bien informado hasta que esto suceda, no olvides buscar esta sección ya que mes con mes te tendremos más detalles del fenómeno Pokémon.





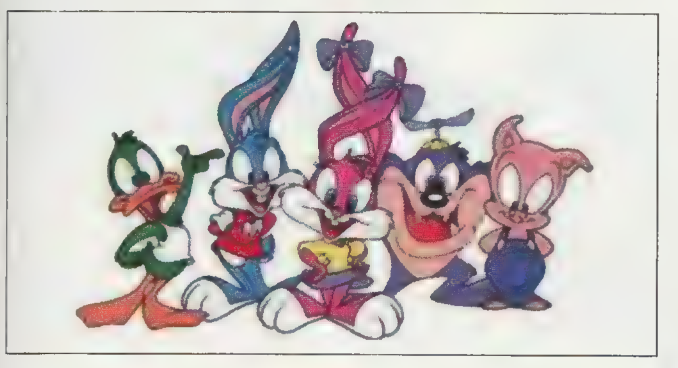






Los Tiny Toons se apoderarán del Nintendo GameCube

Conspiracy, la compañía que se encargará de distribuir este nuevo juego del afamado equipo de programadores Treasure, reconocido por sus trabajos como Mischief Makers y Sin and Punishment (sólo para Japón), ambos para el N64 pero con una gran trayectoria. Los Tiny Toons protagonizarán Defender of the Looniverse que se lanzará en Otoño y gracias a que la gente de Treasure escogieron principalmente el Nintendo GameCube para desarrollar el juego, nos dejan la puerta abierta para especular acerca de traer otros de sus recientes proyectos de Arcadia como Ikagura al gran sistema de Nintendo.



Driver se une a la lista de juegos del GCN

El nuevo juego de esta famosa serie será lanzado en su tercera implementación al Nintendo GameCube junto con el resto de los sistemas de nueva generación. Infogrames dio a conocer esta noticia al mostrar un video que no es muy descriptivo del juego ya que este se encuentra en la primera etapa de producción; aún así, nos da mucho gusto que un juego tan original llegue al GCN si demora alguna. Ahora podrás conocer a Tanner, el detective encubierto para derrotar a las organizaciones delictivas, así que prepárate para ser el mejor conductor de autos o te las verás en aprietos con los jefes del hampa.



Sega revivirá a Sonic con la ayuda de Nintendo

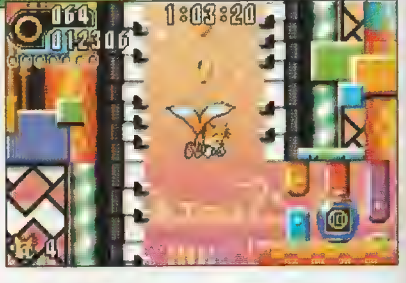
Ha sido confirmado por Sega Japón que se está trabajando en un gran compendio que abarcará los grandes juegos del puercoespín azul en el Nintendo GameCube. Los juegos que hicieron famoso a Sonic los podrás encontrar en un solo disco que contendrá Sonic the Hedgehog, Sonic the Hedgehog 2, Sonic the Hedgehog 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine y para finalizar Sonic Spinball dejando pendiente solamente un juego (Sonic CD). Qué bueno que Sega se ponga las pilas al brindarnos tan buen ofrecimiento con siete juegos en un solo título.



Pronto llegará una nueva aventura portátil de Sonic

Sega ha anunciado otro juego para el Game Boy Advance con Sonic como protagonista y que lógicamente se hará acompañar por sus amigos y enemigos. Sonic Advance 2 aún está en desarrollo, pero ofrecerá mucho más diversión de lo que el título anterior para este sistema te dejó, con grandes horas de entretenimiento. Una de las cosas que se notan a simple vista es que los programadores se han esforzado por una mejor visibilidad que en el título anterior ya que los personajes sobresalen más que los escenarios, haciéndolo mucho más fácil de jugar a través de los laberintos que representan cada nivel. Muy pronto tendremos más detalles de este título.





Sega y Nintendo siguen trabajando

Desde la presentación del video de F-Zero que se encuentra desarrollando Sega ha habido grandes mejoras y sobre todo se le han añadido una gran cantidad de efectos así como detalles para que el juego luzca como ningún otro título de carreras en la historia de los videojuegos. Desgraciadamente no han mostrado mucho que digamos, pero por lo que se puede apreciar, la gran mayoría de las pistas se recorrerán en la noche para que los edificios y otras estructuras ambientales del juego resalten más con la gran cantidad de luminiscentes y pantallas gigantes que se encuentran en ellos y así brindar una atmósfera futurista adecuada. Esperemos que muy pronto dejen ver algo más de este gran juego.



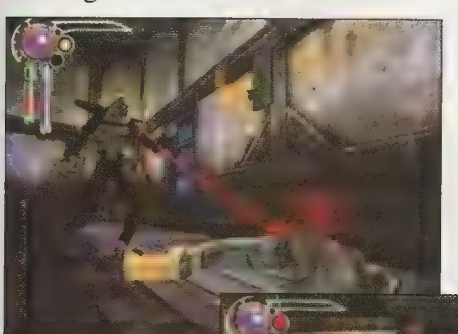
Otro juego de Midway llegará a la pantalla de plata



Uno de los juegos de carreras más renombrados en la historia de los juegos tendrá la oportunidad de convertirse en un éxito de taquilla gracias a que el presupuesto para la película de Spy Hunter será de más de $100 millones de dólares, aparte de que la estrella de la lucha libre, The Rock, tendrá el papel estelar. La película se estrenará en las salas de Estados Unidos en la temoporada navideña, así que la podremos ver en los primeros meces del siguiente año.

Halloween será una fecha muy especial

Eidos Interactive ha causado revuelo con la noticia de que uno de sus mejores juegos de Acción/Aventura en 3D llegará al Nintendo GameCube el 31 de Octubre de este año y no podía ser otro que Blood Omen 2. El juego desarrollado por Crystal Dynamics será el primer título que sea promovido en el GCN de la saga vampírica de Kain, quien despierta de su sueño de cuatrocientos años en un estado muy débil y comienza su aventura al intentar reconstruir y apoderarse de la ciudad de Nosgoth.



Con una gran historia bastante obscura, acertijos y un sistema de combate muy peculiar, Blood Omen será una de las mejores leyendas para el GCN.

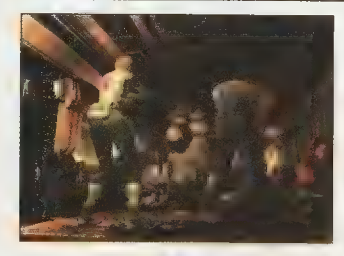
Electronic Arts pone la muestra

A pesar de que casi todos los juegos que está produciendo Nintendo para el Nintendo GameCube tienen detalles muy llamativos para los jugadores como el uso del sistema Dolby Prologic 2, Electronic Arts se ha dado a la tarea de hacer uso del Progresive Scan en los futuros juegos para el GCN. Con Madden NFL 2003, NCAA 2003 y NHL 2003, así como harán todo lo posible por implementarlo en sus próximas producciones como James Bond 007 NightFire, Harry Potter and the Chamber of Secrets y SOS. Esperamos que el resto de licenciatarios también tomen la iniciativa para utilizar las capacidades del sistema y que aprovechen las ventajas tanto de audio como visuales para llevar a los juegos que salgan para el Nintendo GameCube a otro nivel.

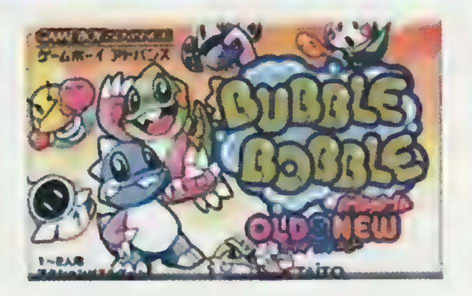


Capcom da más razones para vivir en Japón

Nuevamente los japoneses tienen la ventaja de probar demos antes que nadie más en el mundo; esta vez el turno es de Capcom, ya que pronto comenzará a distribuir algunos demos jugables de lo que por esos lares se conoce como Biohazard Zero o para nosotros Resident Evil Zero para el Nintendo GameCube. Mantente pendiente ya que te diremos absolutamente todo al respecto de la precuela de una de las sagas más renombradas en la historia de los videojuegos.





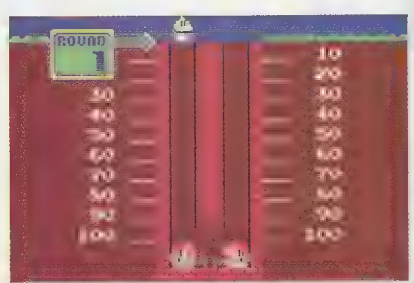




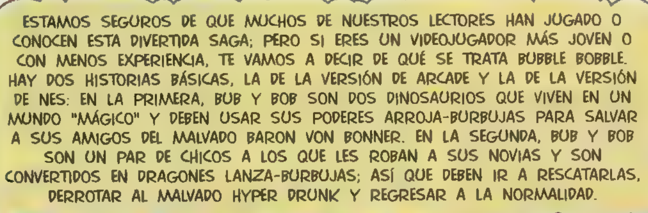


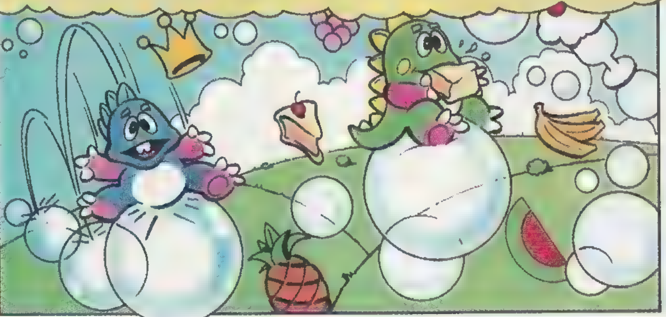
Después de un rato de que vimos la última versión de los Dragoncitos de Bubble Bobble, Bub y Bob; no hemos visto de ellos nada más que los famosos y divertidos títulos de Bust-A-Move. Pero ahora Taito ha decidido que sus aventuras deben de ser jugadas por todas las generaciones de videojugadores y por eso ha lanzado este excelente juego, re-edición del clásico Bubble Bobble que apareció en las Arcadias en 1986 y posteriormente en el NES en 1988; de donde se hicieron muy populares y ahora llegan al sistema portátil más poderoso y consentido, el Game Boy Advance.

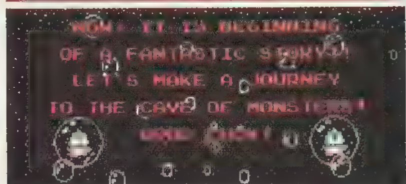






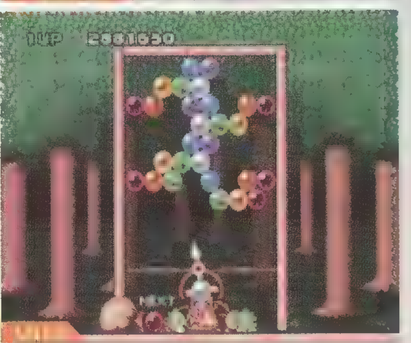


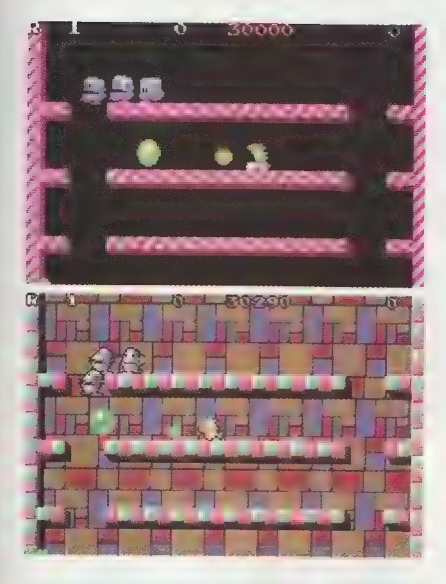






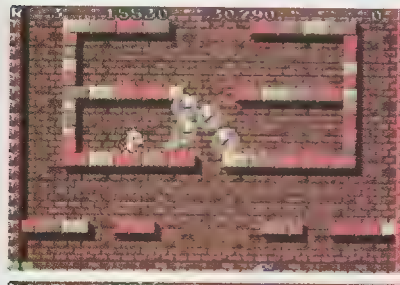
Esta saga ha tenido incursiones en otros tipos de juego e inspirado otros tantos como los divertidos y violentos puzzles de la serie Bust-A-Move, en donde las burbujas deben ser eliminadas con un estilo tipo Dr. Mario. De estas versiones hemos visto tanto en Arcade, como en varias plataformas de Nintendo como el legendario SNES.



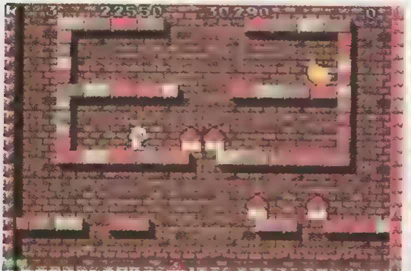


Esta nueva versión cuenta con la opción de jugar el clásico Bubble Bobble, con las mismas gráficas y escenas (aunque la música sí está re-masterizada) y la versión con el nuevo "look" de Bub y de Bob, que es más colorida, tiene un diseño más chistoso, tanto de los héroes como de los enemigos e ítems. En esta versión los Dragoncitos tienen voces muy chuscas que lo hacen más atractivo y divertido, además de que la música está más prendida y con diferentes efectos de sonido.





Ahora bien, en cuanto al estilo de juego, déjanos decirte que se trata de una especie de puzzle de acción; tu tarea es la de eliminar a los enemigos que aparezcan en la pantalla encerrándolos en una burbuja.





Una vez que estén bajo control, debes reventar la burbuja para eliminarlo y que deje un premio en su lugar, usando tu cabeza o las púas de tu cuerpo. Una vez que termines con todos los enemigos, podrás avanzar a la siguiente pantalla y así sucesivamente.



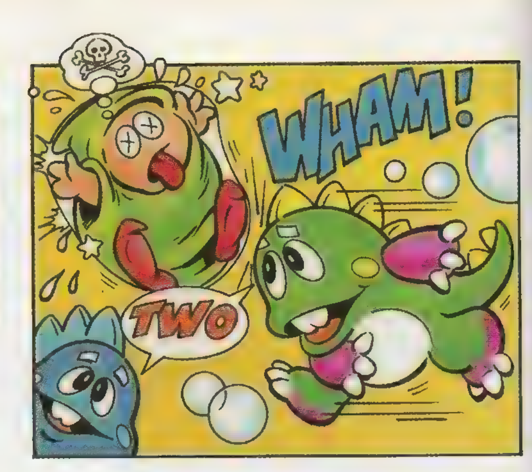
Una de las cosas que hacen muy atractivo a Bubble Bobble y que hicieron que fuera un éxito fue la sencillez con la que se jugaba; tal y como Pac-Man fue tan aceptado. Ahora todos podemos disfrutar de este juego en el poderoso Game Boy Advance y llevarlo a todos lados.



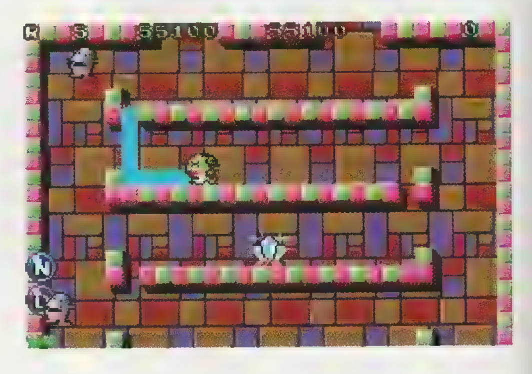




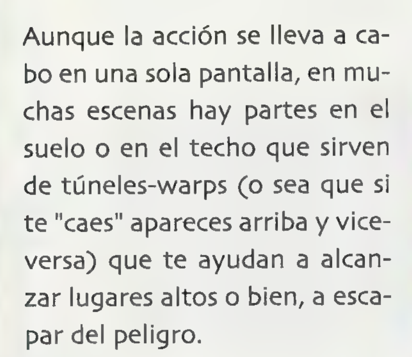
Pero no creas que se trata solamente de lanzar burbujas y ya; debes saber usar las burbujas para alcanzar lugares altos (puedes rebotar en ellas si dejas presionado el botón de salto) y evitar quedar atrapado en alguno de los lugares de la escena. También debes saber que puedes crear reacciones en cadena al reventar las burbujas cuando están muy juntas, esto te garantiza más premios y por ende, más puntos para tu score; además de que puedes eliminar a muchos enemigos de esta manera. Por cierto, puedes alejar la pantalla o acercarla un poco al presionar el botón L, esto te sirve para visualizar mejor toda la acción o bien, si quieres jugar "de cerca", ambos son recomendables, según con el modo que te acomodes.



Otra cosa es que dentro de las escenas hay elementos que te ayudarán o afectarán tu aventura, como burbujas llenas de agua que dejan caer chorros al ser reventadas y se llevan a quien esté en su camino. También hay dulces que te incrementan la velocidad con la que lanzas las burbujas, el alcance de las mismas y otras cosas, así que no debes perder ninguno de estos ítems.







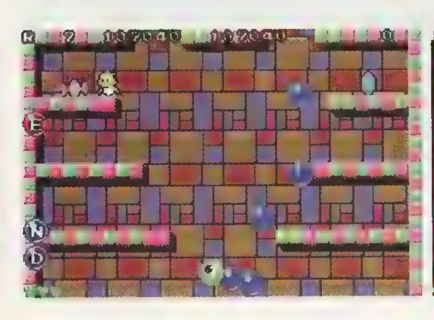


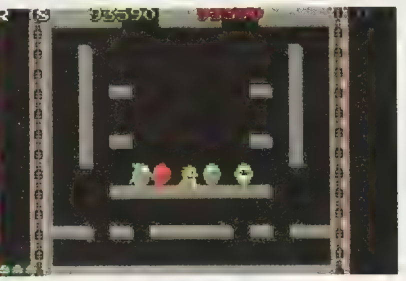
Aunque la acción se lleva a cabo en una sola pantalla, en muchas escenas hay partes en el suelo o en el techo que sirven de túneles-warps (o sea que si te "caes" apareces arriba y viceversa) que te ayudan a alcanzar lugares altos o bien, a escapar del peligro.

En la nueva versión pudimos notar una opción en donde se van archivando los diferentes ítems (la comida) que obtienes en el modo de juego. Seguramente podrás obtener nuevos niveles o más opciones al completar cierto número de ellos.

Este divertido juego es compatible con el cable Video Link para que puedan participar dos amigos en la misma aventura, ya sea con un solo cartucho o cada quien con el suyo. ¡Muy recomendable para todas las edades!

Bubble Bobble Old & New es una gran opción que no podemos dejar de esperar con ansias a que llegue a nuestro continente. Es muy recomendable para todo tipo de videojugadores, ya sean chicos, grandes, expertos o inexpertos y de cualquier género; si en tu colección te falta la primera versión de esta estupenda saga o si quieres tenerlo todo de Bub y de Bob, no puedes dejar de esperar este juego como nosotros.





Información VARIADA



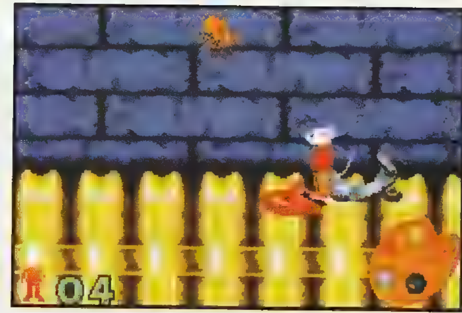






Stuart Little 2 es un juego basado en la película del mismo nombre y que narra las aventuras de un pequeño ratón parlante y que es miembro de la familia Little. Aquí encontrarás una muy buena conversión de lo que es la historia a la interactividad de un juego, ya que conforme avances en tus misiones, notarás que cada detalle es muy similar a lo que apareció en la película. Los gráficos no son de lo mejor que hemos visto pero se compensa con las voces que contiene el juego ya que antes de iniciar una escena, escucharás un diálogo entre algunos de los personajes.

Las escenas en Stuart Little 2, son sumamente variadas, ya que en algunas, recorrerás grandes escenarios a pie (por así decirlo), mientras que en otras escenaras, harás gala de tus habilidades de piloto o de conductor de autos e inclusive de patinetas. Este título más que nada lo recomendamos para los niños, ya que el concepto del



juego es un poco simple y no cuenta con mucho reto que digamos, pero de lo que sí estamos seguros, es que si disfrutaste de la película, Stuart Little 2, la versión para el Game Boy Advance te entretendrá bastante.

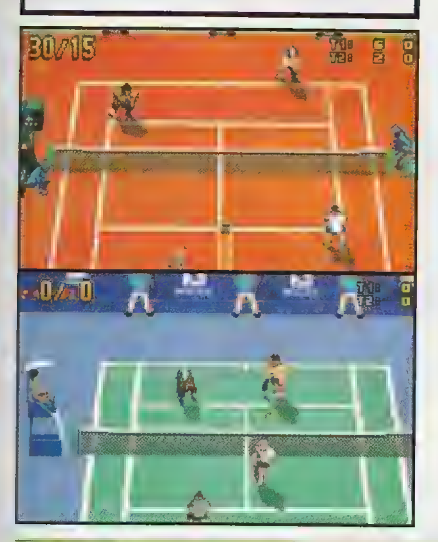


compañía ACTIVISION clasificación EVERYONE desarrollador ACTIVISION categoría AVENTURAS no. de jugadores 1

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

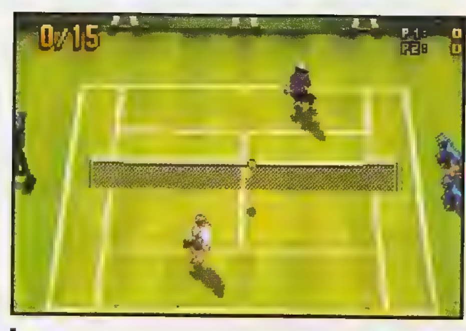
Roland Garros 2000
Next Generation Tennis

GAME BOY ADVANCE



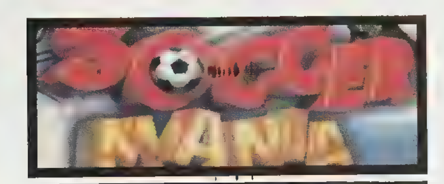
Pocos han sido los juegos portátiles de Tennis que hemos visto últimamente, pero para abrir el camino está Roland Garros 2000 Next Generation Tennis para el Game Boy Advance. En si este juego no es lo máximo en su categoría, pero cuenta con muchas opciones que te mantendrán entretenido por un largo rato y más aún si gustas del Tennis. Aquí contarás con grandes estrellas de este deporte como son: Todd Martin, Nicolas Kiefer, Barbara Schett entre otros.

Cada jugador cuenta con sus estadísticas personales que varían en el control, velocidad, spin o poder, por lo que tendrás gran variedad de jugadores por checar, además, también podrás jugar en Doubles o en Singles para darle más diversidad al juego. Otras de las ventajas de este título es que mediante completes ciertos retos, podrás obtener nuevas canchas y modos de juego extra, gráficamente está muy sencillo y el audio no es de lo mejor que hayamos escuchado, sin embargo lo que defiende a este título es la gran movilidad qeu posee. Pero si lo que querías es competir contra algún amigo, Roland Garros 2000, cuenta con una opción para modo Multiplayer donde puedes checar tus habilidades ya sea con un solo cartucho compartido o con un cartucho para cada jugador.



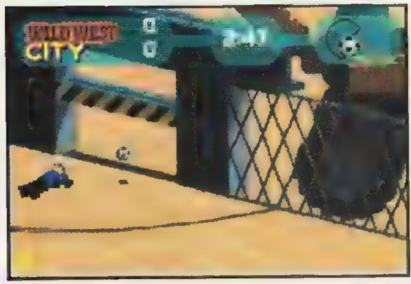
compañía WANADOO clasificación EVERYONE desarrollador CARAPACE categoría DEPORTES no. de jugadores 2

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON



GAME BOY ADVANCE





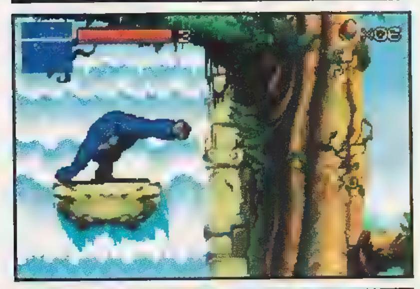
Ahora todos los seguidores de Lego tendrán una nueva opción para divertirse, ya que estos personajes ahora se aventuran en un título de Futbol Soccer demostrando que ellos también pueden conseguir un trofeo. Lego Soccer Mania cuenta con diversos modos de juego que le dan un valor agregado, como por ejemplo la posibilidad de entrenar las jugadas claves para un partido, como tiros directos o indirectos, barridas e inclusive pases a profundidad. Este juego cuenta con pocos equipos, ya que tan sólo podrás escoger de entre 7 diferentes para competir en 4 estadios, pero lo interesante en esto, es que los equipos son formados por 5 jugadores más el portero y todo se realiza en un tipo Futbol rápido, donde no hay ni fuera de lugar, ni tiro de esquina ni mucho menos penalties, por lo que se te facilitará aún más.

Lego Soccer Mania cuenta con opción de Friend Match, para que entres a un partido amistoso y cheques las habilidades de cada equipo, pero si lo que buscas es un modo más formal, podrás acceder al modo "The Quest" donde participas en un modo tipo historia recorriendo múltiples lugares donde se llevarán a cabo los encuentros. Aquí también encontrarás un modo Multiplayer para que evalúes tus habilidades en la cancha pero ahora contra alguno de tus amigos. La movilidad es un poco compleja ya que los personajes no se mueven muy rápido, pero se comprende, ya que de cierta forma le da realismo por tratarse de un lego.

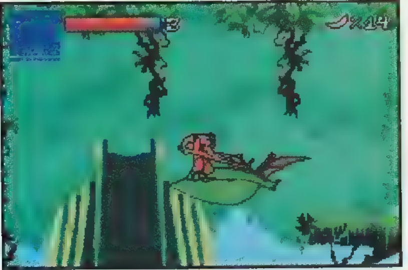


compañía EA clasificación EVERYONE desarrollador EA categoría DEPORTES no. de jugadores 2

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

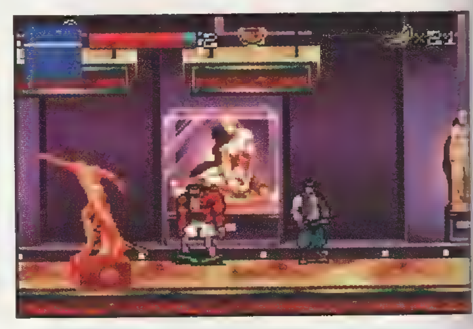


GAME BOY ADVANCE



Una vez más una serie animada es transformada en videojuego y esta vez le tocó al gran Kong, sí, aquel gorila de enormes proporciones que muchos vimos en las pantallas de cine, bueno, pero ahora en este juego él no es el estelar, ya que la historia radica en que tiempo después de que el mundo conoció al gran Kong y sobretodo después de eliminarlo, la Doctora Lorna Jenkins (la chica a la que Kong secuestró y subió al Empire State), trato intensamente de regresar a la vida a Kong y tiempo después logró hacerlo combinando DNA de Kong con DNA humano para traer a la vida a un nuevo Kong.

Gráficamente este juego es muy bueno ya que retoma mucho el estilo de serie animada mostrando una gran gama de colores en todo escenario en el que te encuentres, además de poseer animaciones muy fluidas para cada uno de los personajes que manejas e inclusive para tus enemigos. En esta historia controlas al nieto de la Dra. Jenkins y al nuevo Kong que ahora luce un nuevo look pintado de azul. El objetivo del juego es proteger la isla natal de Kong, ya que unos arqueólogos intrusos tratan de robar unas piedras sagradas que romperían con el balance de dicha isla, por lo que Kong y el Dr. Jenkins tendrán que aventurarse en la isla para recuperar las piedras antes de que sea tarde.



compañía BAM! clasificación EVERYONE desarrollador BKN INTERNATIONAL categoría ACCION no. de jugadores 1

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

ZZZZZ ¿? OK BASTANTE BUENO ¡¡¡GUAU!!!

Total Soccer Manager

GAME BOY ADVANCE

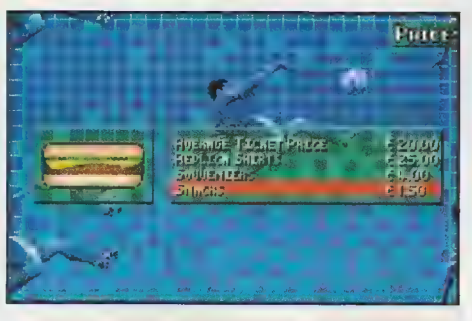




Ahora fue Ubi Soft quien se animó a hacer algo más personalizado para el Game Boy Advance, ya que con el nuevo título denominado como Total Soccer Manager, podrás controlar todos y cada uno de los movimientos de tu equipo además de tener mucho que ver en cuanto a la dirección del mismo, ya que en esta ocasión tomarás el papel de un Director Técnico que está a cargo de un equipo que empezará desde abajo para lograr conseguir los trofeos que te acrediten como el mejor equipo de la liga.

En Total Soccer Manager podrás controlar las balanzas monetarias hasta de las entradas al estadio, las ventas de merchandising y hasta las ganancias por concepto de alimentos, por lo que tendrás múltiples opciones por checar, además, también necesitarás controlar el calendario de tu equipo para saber qué día compiten y contra quien, para dar un entrenamiento completo. Recuerda que entre más encuentros ganes, mejor serán tus ganancias y así reconstruir o mejorar tus estadios y hasta subir los precios de tus productos.

Así que si lo que buscas es un juego que además de proporcionarte la clásica diversión del Soccer te mantenga al pendiente de detalles como Director Técnico, esta es una buena opción. Inclusive, puedes ponerlo en automático para que tu equipo juegue los partidos por si solo o de lo contrario, tú controlarás a tu equipo en el campo. Y cuenta con opción de Cable Link para competencias más reñidas entre amigos.

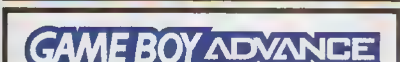


© 2002, Ubi Soft

compañía **UBI SOFT** clasificación **EVERYONE** desarrollador **EXIENT** categoría **DEPORTES** no. de jugadores **2**

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

Nicktoons Racing





No cabe duda que los licenciatarios ya se están basando mucho en los juegos de carreras en Go Karts y claro, Infogrames no pudo ser la excepción ya que juntó a todos los personajes de Nickelodeon en un juego donde se demostrará que Nicktoon conduce mejor los Go Karts. En este juego particiopan estrellas como Bob Esponja, Rugrats, Cat-Dog, Castores Cascarrabias, Wild Thornberrys e inclusive un personaje de Real Monsters y Hey Arnold.

El modo de juego es muy similar al de Mario Kart, ya que aquí entrarás a un circuito con varias pistas por recorrer para ganar una copa. Aquí encontrarás 3 copas por vencer en 3 distintos modos de dificultad, más los retos extra y además podrás entrar en otro modo de juego llamado Time Trial para probar tus habilidades como conductor bajo presión del reloj. Cada uno de los personajes varía en su estabilidad en la pista, es decir, unos son más ligeros que otros y algunos pueden tener mejor agarre y control en las vueltas que los demás. Los escenarios son variados y generalmente cuentan con una pista alusiva a alguno de los Nicktoons por lo que participarás en pistas de Reptar o de los castores por mencionar algunos.

En cuanto a gráficas, Nicktoons Racing no nos ofrece nada nuevo pero bueno, se compensa con la buena movilidad del juego, ya que cuenta con una excelente respuesta al control.



© 2002, Infogrames

compañía **INFOGRAMES** clasificación **EVERYONE** desarrollador **CRAWFISH** categoría **CARRERAS** no. de jugadores **2**

RANKING EL CONEJO CROW PANTEON

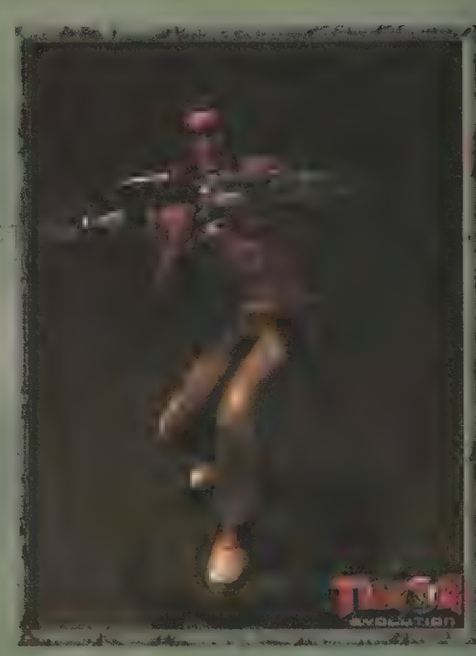
ZZZZZ ¿? OK BASTANTE BUENO ¡¡¡GUAU!!!



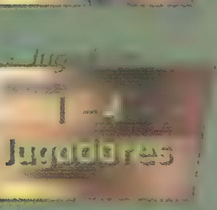




El gran cazador de dinosaurios ha regresado en la forma que recordamos desde el inicio de la serie, manteniendo todos los elementos que lo hicieran tan famoso. Acclaim Studios Austin (lo que antes fuera Iguana Entertainment) ha trabajado arduamente con este proyecto desde hace un poco más de dos años, poniendo en práctica todo lo que han aprendido en su historia como programadores.













FPS



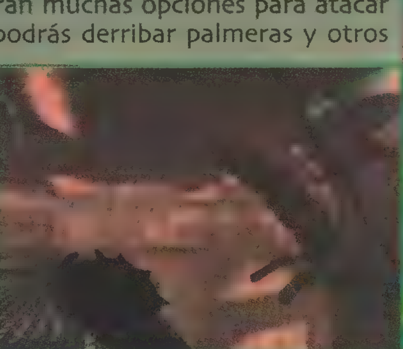


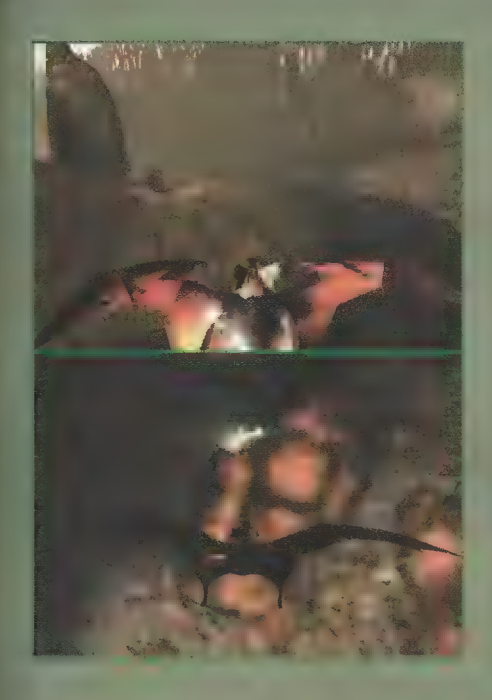
Turok Evolution es la precuela de la historia que se lanzó hace varios años en el Nintendo 64 ya que retoma al personaje Tal'Set, pero ahora sabremos la verdad de cómo se volvió cazador de dinosaurios cuando Tal-'Set se encuentra en una batalla enfrentando a su némesis el Capitán Tobias Bruckner en 1886, pero caen en un abismo que los lleva hacia la Tierra Perdida.

Grandes y detallados niveles, enemigos con una inteligencia artificial que los impulsa a cazar en pequeños grupos, armas con efectos especiales devastadores, todo esto conforma este gran juego, pero para quienes no están satisfechos con esto, los objetivos dentro de cada escena son tan variados que de un momento a otro tendrás que montar a varios dinosaurios para llegar a tu objetivo o eliminar de una forma más eficaz a los enemigos.

Una de las cosas en las que Acclaim ha estado trabajando arduamente es en la animación de absolutamente todos los personajes, sobre todo en los dinosaurios ya que se mueven con mucha naturalidad. Por otra parte, los escenarios interactivos te darán muchas opciones para atacar a los enemigos, ya que podrás derribar palmeras y otros elementos contra oponentes que no se dejen ver bien y que la gran mayoría del tiempo se mantengan ocultos.







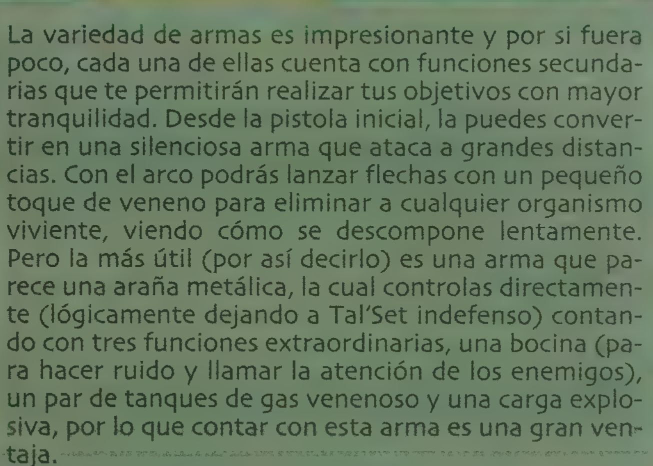
Este nuevo Turok te da la posibilidad de mantenerte a distancia sin la necesidad de exponerte demasiado para eliminar a los enemigos, debido a que las armas de largo alcance son muy buenas, pero tendrás que estar en una posición muy favorable ya que el follaje y otros elementos podrían bloquearte un excelente tiro, alertando a los enemigos para que comiencen a buscarte.

En otras ocasiones tendrás que asaltar bases enemigas muy al estilo de Turok 3, en donde encontrarás mutantes muy bien armados y con mayor inteligencia que las estrategias que utilizan los dinosaurios, así que deberás ser más precavido e idear una gran variedad de formas de ataque.

En los niveles en donde debes pilotear un terodáctilo, la cámara cambia a una perspectiva a tercera persona para cambiar a un modo de batalla mucho muy dinámico. Los enemigos te atacarán desde el aire así como desde la tierra, así que deberás tomar todo tu entorno en cuenta y así salir victorioso de estos enfrentamientos. Por si fuera poco, deberás pilotear a través de una gran variedad de estructuras además de lidiar con la inevitable gravedad.

Main Character
Name:
From pod to
Body Face Details
Comments:
EVOLUTION





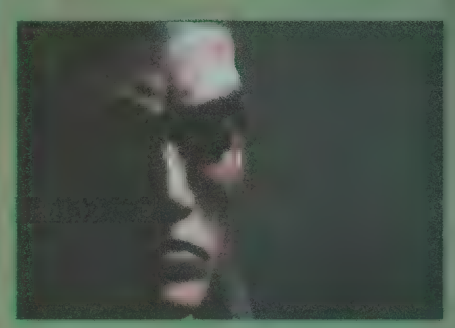
La variedad de armas es impresionante y por si fuera poco, cada una de ellas cuenta con funciones secundarias que te permitirán realizar tus objetivos con mayor tranquilidad. Desde la pistola inicial, la puedes convertir en una silenciosa arma que ataca a grandes distancias. Con el arco podrás lanzar flechas con un pequeño toque de veneno para eliminar a cualquier organismo viviente, viendo cómo se descompone lentamente. Pero la más útil (por así decirlo) es una arma que parece una araña metálica, la cual controlas directamente (lógicamente dejando a Tal'Set indefenso) contando con tres funciones extraordinarias, una bocina (para hacer ruido y llamar la atención de los enemigos), un par de tanques de gas venenoso y una carga explosiva, por lo que contar con esta arma es una gran ventaja.

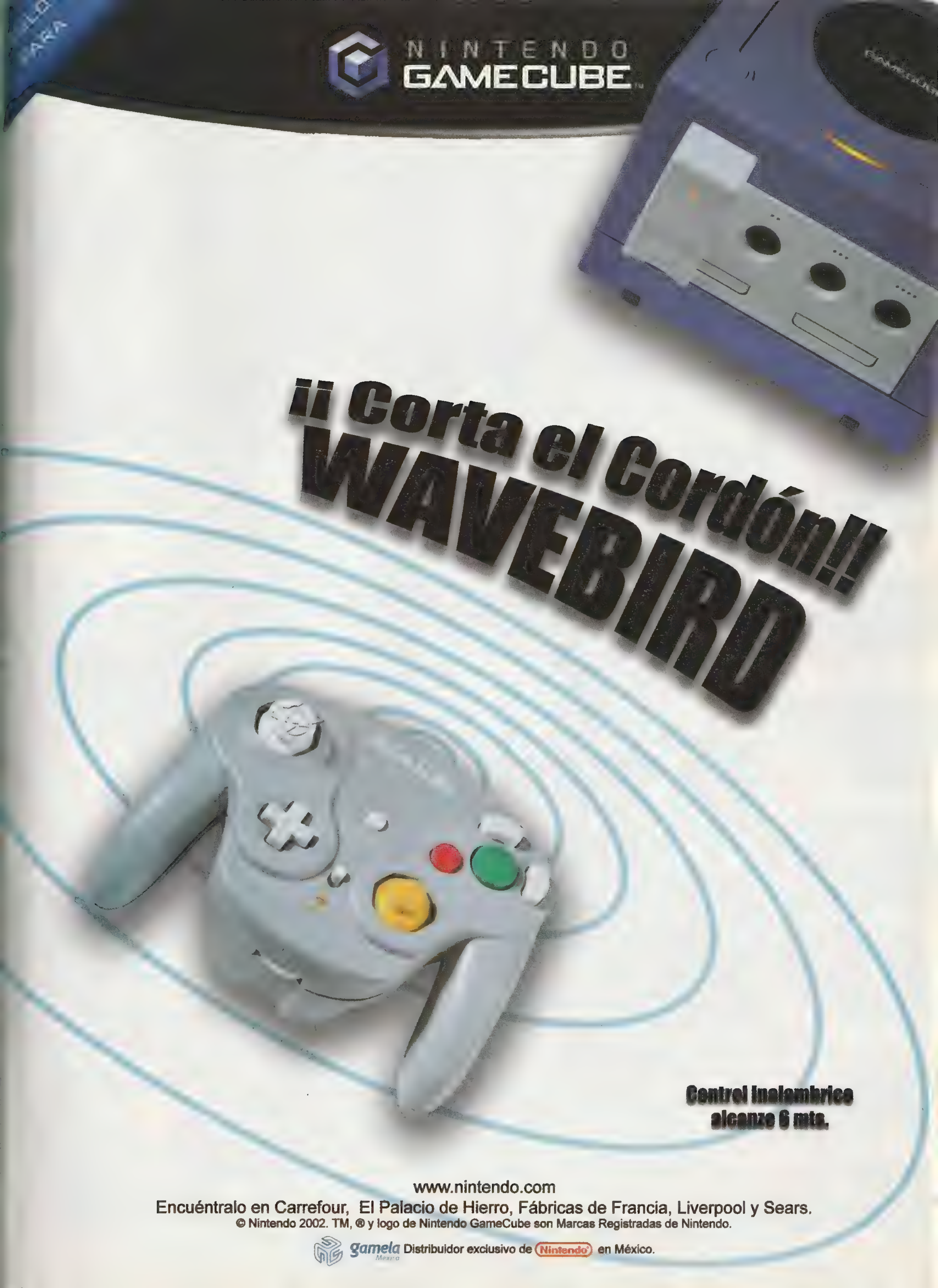




La opción de multi-jugadores es bastante buena, con grandes escenarios y complejas estructuras, pero lo mejor de todo es que en muchos lugares se encuentran trampas para evitar que los enfrentamientos se extiendan demasiado y el juego se vuelva aburrido. Como siempre, el control es un factor fundamental en este tipo de juegos y al enfrentarte contra otros jugadores no tendrás mucha dificultad para atacarlos despiadadamente.

Turok Evolution ha revivido todos los elementos que hicieron del primer juego todo un éxito y los han explotado al máximo en el Nintendo GameCube. Con todas las opciones, modos de juego y sobre todo el gran nivel de entretenimiento, este título te brindará muchas horas de diversión junto con tus cuates que lleguen a la reta.




NINTENDO
GAMECUBE
¡¡ Corta el Cordón!!
WAVEBIRD
Control Inalambrico
alcanze 6 mts.
www.nintendo.com
Encuéntralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.
© Nintendo 2002. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.
gamela México Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

Previo



Después de un largo tiempo de espera para todos los fánaticos de los juegos de Capcom, este licenciatario por fin se decidió a lanzar un juego de peleas para el GameCube y qué mejor que tomar una de sus mejores franquicias y llevarla al extremo, con todas las capacidades y cualidades del Nintendo GameCube, estamos hablando de "CAPCOM VS SNK 2 EO", que no es por nada pero supera drásticamente a las versiones anteriores de este juego en muchos de los sentidos así que chequemos un poco más sobre este excelente título para tu GameCube.







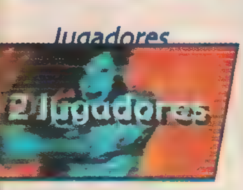
Compañía



Sistema



Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



Categoría

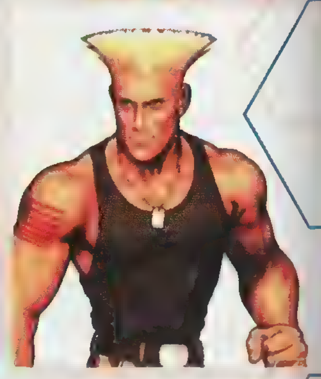


Lanzamiento





Ahora sí las retas tomarán un giro más intenso en el GameCube, ya que en este juego encontrarás a los más clásicos personajes de cada bando, ya sea de SNK o de Capcom en un modo de pelea en 2D que sin lugar a dudas ha sido la forma de juego más aceptada para este tipo de combates. Para esta versión, se han implementado nuevas opciones que hacen este juego más interesante e inclusive le da más facilidad a jugadores no tan experimentados de lograr jugadas impresionantes sin necesidad de hacer severas combinaciones de movimientos.



Por si te preguntabas a qué se debe el "EO" con el que termina el título del juego, existe una clara respuesta para ello, ya que la palabra EO, es la abreviación de "Extreme Offense" y es el modo de juego que te permitirá realizar una gran cantidad de movimientos con tan sólo mover hacia alguna dirección el stick de la unidad C, esto como mencionamos antes, facilitará el juego a los jugadores no tan experimentados, pero si tú dominas este tipo de juegos, también te ayudará, ya que con la ayuda de este modo podrás hacer combos o poderes mucho más devastadores.



Lo interesante aquí es que también cuando usas este modo de juego, cambia la forma del control, ya que ahora los botones R y L tendrán una función muy interesante, es decir, dependiendo de la intensidad con la que presiones alguno de los 2 botones (ya sea R o L) será el tipo de golpe o patada que realices, por ejemplo, si presionas ligeramente, realizarás una patada o golpe débil y si presionas un poco más fuerte, el golpe o patada será media, pero si presionas botón hasta el fondo, tu golpe o patada será fuerte, y como te mencionamos anteriormente, el stick C, será para realizar los movimientos especiales.





De todos modos, si no estás conforme con esta opción puedes participar en este juego con el clásico modo donde tú tendrás que realizar los movimientos con tu propio esfuerzo y sin apoyo de la opción EO en el modo tipo arcadia con 6 botones. Quizá te tome un poco de tiempo acostumbrarte a utilizar el control del GameCube en este juego, ya que la ubicación de los botones es un poco incómoda, pero nada que no se solucione con unos cuantos momentos de práctica.

En Capcom VS SNK 2 EO, podrás escoger de entre más de 40 peleadores de King of Fighters y Street Fighter principalmente, pero también están presentes personajes de Samurai Showdown, Final Fight, Darkstalkers y Fatal Fury, por lo que esta ocasión no tendrás pretexto para no entrar al torneo. Así como se incluyó en exclusiva para este juego la opción GC-ISM, también podrás encontrar el AC-ISM que será donde tú manualmente presiones los botones débiles, medios y fuertes (en lugar de medir la intensidad con los botones R o L).

Así mismo, en este juego podrás acceder a múltiples modalidades como son el VS Mode, Arcade Mode, Survival Mode, Color Edit Mode (para que modifiques los colores de tus personajes), Training Mode, Game Replay Mode. Por el lado gráfico, Capcom VS SNK 2 EO es uno de los títulos de peleas más impresionantes que hemos visto últimamente, los efectos de luces y detalles como los backgrounds en movimiento, le dan mucha más vista aún, pero eso no es nada si lo comparamos con las animaciones y movimientos, que como podrás ver, han sido sumamente pulidas para ofrecer a los jugadores una mayor fluidez y un gameplay más amistoso.

Cada uno de los personajes cuenta con una gran variedad de movimientos tanto simples como especiales, de hecho, para realizar los movimientos especiales, necesitarás de la tradicional barra de poder. Así mismo, antes de iniciar una pelea, se te pregunta qué tipo de Groove quieres utilizar para tu pelea y puedes seleccionar de entre 6 diferentes Grooves: C Groove, A Groove, P Groove, S Groove, N Groove, K Groove, cada uno cuenta con diferentes características, por lo que tendrás que analizar bien con cuál dominas más el juego.

En definitiva, este título posee todo lo necesario para convertirse en uno de los juegos más destacados del GameCube, no sólo por su extensa gama de personajes o su vistosa calidad de gráficos y video, sino también por la calidad de audio con la que cuenta el juego en cada momento fuera o dentro de la pelea. Además cuenta con opción para jugar en modo de 1 VS 1 o el clásico modo de 3 VS 3 ó si lo prefieres, también podrás otorgarle todo el poder a un solo peleador para que compita contra 1, 2 ó 3 oponentes.



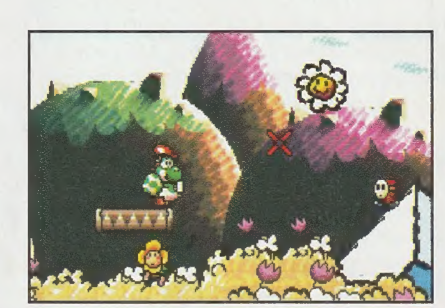
ULTIMA PÁGINA

Club Nintendo • Año 11 • Septiembre 2002

Con esto damos por terminado el ejemplar correspondiente al mes de Septiembre y a pesar de que ya es tiempo de regresar a clases, es menor el tiempo que queda para ver los mejores títulos para los sistemas de Nintendo que corresponden a este año, los cuales ya comienzan a hacer su aparición. Para el siguiente número tendremos varios de ellos como: Yoshi's Island: Super Mario Bros. 3 (GBA), Contra Advance (GBA), Animal Crossing (GCN), Mortal Combat: Deadly Alliance (GCN y GBA), entre muchos otros. Por otra parte, contamos con la continuación del Nintensivo de Eternal Darkness. Como siempre, las secciones acostumbradas, Dr. Mario, Mariados, S.O.S., El Cementerio de los Videojuegos, El Ojo del Cuervo y El Conejo en el País de las Maravillas. Muchas sorpresas, más noticias, más retos, más previos, así que el próximo mes veremos más del gran universo de Nintendo.
Nos vemos en el mes de los muertos.









LOS RETOS

Aún no le podemos dar una página completa a los Retos ya que tus respuestas apenas están por llegar, pero en un par de meses más tendremos los nombres de los vencedores, así que si quieres demostrar que eres un verdadero videojugador con experiencia, no lo pienses más y envíanos tus grandes logros a las oficinas de la redacción, estaremos gustosos de publicar tu nombre junto con tu marcador o récord.



09/02-1: Wave Race Blue Storm

Para resolver este Reto debes enviarnos una foto o video en donde podamos apreciar tu mejor récord en el Stunt Mode, dificultad Normal, circuito Lost Temple Lagoon; con el personaje que quieras. Recuerda que no recibimos ninguna foto vía Internet.



09/02-2: Conker's Bad Fur Day

Sacado de los modos extremos diseñados por el Panteón, este Reto lleva el sobrenombre "Rambo". Tu misión es enviarnos estrictamente en Video (formato VHS) toda la secuencia desde que prendes tu N64, de cómo sobrevives a la siguiente situación: Multiplayer, Modo War, Ai Einstein, Cinco Vidas, Tiempo Ilimitado, Radar On, Escenario Total War, 1 Jugador (puedes ser Teddy o Ardilla) y Ocho Enemigos (obviamente cada uno con sus cinco vidas). El chiste es que debes eliminarlos a todos, siguiendo la técnica y estrategia que quieras, pero no debes perder ni una sola vida. Pedimos este Reto en video para poder constatar que pasaste satisfactoriamente esta difícil misión, ¡así que esperamos tus videos!


STARFOX® ADVENTURES
C·L·U·B
Nintendo®
TM & ® y Logo de Nintendo son marcas registradas de Nintendo TM, ® 2002. Rare Ltd. 2000 - 2002